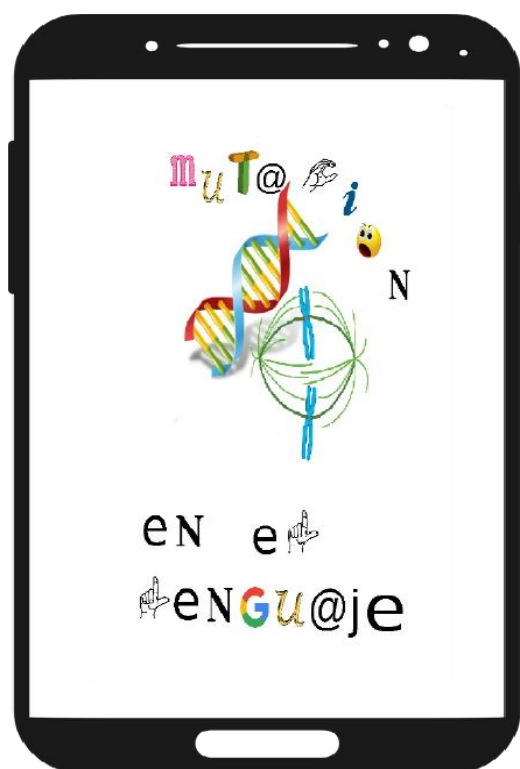


# Mutación en el lenguaje: Códigos Ciberculturales Emergentes

*“Es bien sabido que los medios y las tecnologías como los lenguajes y las culturas, evolucionan de una forma muy similar a la de los organismos bióticos”*

*Logan*



Yesmid Andrea Velásquez Restrepo

MUTACIÓN EN EL LENGUAJE: CÓDIGOS CIBERCULTURALES EMERGENTES

YESMID ANDREA VELÁSQUEZ RESTREPO

MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN EDUCATIVA FACULTAD DE EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA

PEREIRA, 2018

MUTACIÓN EN EL LENGUAJE: CÓDIGOS CIBERCULTURALES EMERGENTES

YESMID ANDREA VELÁSQUEZ RESTREPO

Director:

Leandro Arbey Giraldo Henao

Magíster en Lingüística

Universidad Tecnológica de Pereira

Documento presentado como requisito para optar al título de:

Magíster en Comunicación Educativa

MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN EDUCATIVA FACULTAD DE EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA

PEREIRA, 2018

## Tabla de contenido

Resumen.....	8
Introducción.....	9
1. Marco Referencial.....	16
1.1 Producciones Investigativas relacionadas .....	17
1.2 Marco teórico.....	19
1.2.1 Una mirada desde la Ecología de medios.....	20
1.2.2 Una mirada desde la lingüística .....	25
1.2.3 Cibercultura , comunidades virtuales y redes sociales.....	30
2 Marco Metodológico.....	34
2.1 Tipo y enfoque de la investigación.....	35
2.2 Etnometodología en ambientes virtuales.....	35
2.3 Selección de la muestra.....	36
2.4 Herramientas e instrumentos de investigación.....	37
2.5 Características de la población.....	37
2.6 Recolección de información.....	40
2.7 Recolección de información primera parte.....	41
2.8 Análisis y tratamiento de información primera parte.....	43

3. Análisis e interpretación de datos.....	48
3.1 Un acercamiento a los emoticones.....	49
3.1.1 Acerca de los significados y usos de los emoticones.....	50
3.1.2 Diccionario de emoticones.....	52
3.1.3 Campos semánticos de los emoticones.....	56
3.1.4 Diccionario de palabras nuevas.....	59
3.2 ¿Se encuentra en proceso de desarrollo un nuevo sistema comunicativo?.....	61
3.2.1 Análisis conversacional en What's app (segunda parte) .....	61
3.2.2 Análisis y tratamiento de información (segunda parte).....	67
3.2.3 ¿Cómo funciona este sistema comunicativo en red a través de What's app?.....	70
3.2.4 Signos iconográficos y signos lingüísticos en las conversaciones en What's app.....	73
3.2.5 ¿Cómo se encuentran los emoticones en los textos? .....	76
3.2.6 Palabras nuevas en las conversaciones de What's app.....	79
3.2.7 Elementos y relaciones en el sistema de comunicación al interior de What's app.....	83
3.2.8 Sistema comunicativo en la tecno red y su relación con la cultura.....	86
4 Mutaciones en el lenguaje.....	88
5 La escuela como un Ambiente que necesita mutar.....	95

Resultados.....103

Conclusiones.....108

Anexos

## Listado de tablas

Tabla 1 Características de la población.....	38
Tabla 2 Redes sociales más usadas, frecuencia de uso, actividades que realizan.....	39
Tabla 3 Emoticones más usados.....	41
Tabla 4 Recolección de información sobre los significados de cada signo iconográfico.....	45
Tabla 5 Resumen matriz de análisis de las palabras u oraciones relacionadas a los emoticones..	43
Tabla 6 Diccionario de emoticones.....	52
Tabla 7 Campos semánticos de los emoticones.....	57
Tabla 8 Diccionario palabras nuevas.....	59
Tabla 9 Análisis conversacional.....	62
Tabla 10 Análisis de los factores encontrados en los procesos comunicativos.....	68
Tabla 11 Reemplazo de emoticones por palabras u oraciones.....	73
Tabla 12 Palabras nuevas en las conversaciones de What's app.....	80
Tabla 13 Palabras nuevas y su uso en la red.....	81

### **Lista de gráficos**

Gráfico 1 Comparación gramatical entre E y R relacionadas con el uso de los emoticones.....46

Gráfico 2 Comparación gramatical de las palabras relacionadas con los emoticones.....47



## **Mutación en el Lenguaje: Códigos Ciber culturales Emergentes**

### **Resumen**

Este trabajo realiza un acercamiento semántico y una aproximación a las formas de uso de unos signos gráficos denominados emoticones, que aparecen presentes en los procesos comunicativos desarrollados al interior de la techno red social What`s app, a la que pertenecen un grupo de jóvenes de los municipios de Pereira y Dosquebradas, a partir de ello, se realiza un análisis conversacional propuesto desde la etnometodología, que permite reconocer las relaciones que se establecen entre los emoticones y el sistema de signos convencionales del idioma español, y de este modo describir los procesos de construcción de lenguaje que surgen en ese ambiente mediático y que pueden tener implicaciones sobre las culturas juveniles y la Ciber cultura.

**Palabras clave:** red social, procesos comunicativos, lenguaje, análisis conversacional, cultura.

### **Abstract**

This work makes a semantic approach to the ways of using graphic signs called emoticons, which are present in the communicative processes developed within the techno social network What`s app, to which belong a group of young people from the municipalities of Pereira and Dosquebradas. From this, a conversational analysis proposed from the ethnomethodology is carried out, which allows to recognize the relationships established between the emoticons and the conventional signs system of the Spanish language, and in this way to describe the processes of language construction that arise in that media environment and that may have implications on youth cultures and Cyberculture.

**Key words:** Social network, communicative processes, language, conversational analysis, culture.

# Introducción

*“... los medios forman un ambiente o entorno sensorial, en el cual nos movemos como un pez en el agua; no nos damos cuenta de su existencia hasta que, por algún motivo, se vuelven visibles.”*

*Mc Luhan*



## **Introducción**

El ser humano en su proceso de evolución y en respuesta a sus necesidades de interacción social, ha buscado formas de exteriorizar sus pensamientos y sentimientos. Su organismo ha logrado adaptarse y desarrollar estructuras psíquicas y fisiológicas que le han permitido comunicarse. La comunicación pictográfica, ideográfica, oral y lingüística, se han desarrollado en contextos específicos, el organismo humano y sus formas de lenguaje se han ido perfeccionando o modificando en la medida que las condiciones del medio lo requieran.

Las comunidades se han ido desarrollando a la par con sus formas de lenguaje, este ha estado presente como un factor determinante en los procesos de construcción y transformación cultural, ha sido un motor por el cual se han desarrollado las sociedades; hoy en esta sociedad donde imperan las tecnologías de la información y la comunicación, a partir de las cuales se han gestado diversas maneras de comunicarse, se hace necesaria la comprensión de posibles mutaciones y sus implicaciones en la cultura y en la educación. Este trabajo pretende indagar sobre los lenguajes presentes en una red social llamada What's app, en búsqueda de procesos de construcción que se pueden propiciar en este ecosistema mediático, además identificar elementos, la forma cómo se relacionan e interactúan entre ellos y los agentes humanos.

Los medios de comunicación y los lenguajes tienen una historia en desarrollo que se encuentran ligadas, el uno parece depender e influir en el otro, de esta manera dichos medios pueden ser considerados nichos en los cuales se desarrollan lenguajes, así mismo los lenguajes pueden generar cambios en la forma de uso de los medios. Los sistemas comunicativos han surgido en ambientes tecnológicos diversos y algunas características pueden conservarse o modificarse a través del tiempo, los sistemas desarrollados a partir de signos gráficos tales como

los pictográficos e ideográficos que fueron formas iniciales de comunicación escrita, parecen permanecer hoy en un nuevo ambiente de redes con el nombre de emoticones.

Son objeto de estudio algunos procesos comunicativos generados en uno de los medios de comunicación que ha tenido una trayectoria de avance y evolución: el teléfono. Desde que fue patentado en 1876, ha protagonizado una historia que venció los límites de la distancia, permitiendo a las personas emitir, recibir y retroalimentar información en tiempo real y sincrónico; la conversión del teléfono como medio a multimedia ha permitido transformar algunas de sus características iniciales en opciones de comunicación amplias, en el sentido que sus funciones no se limitan a un solo artefacto que envía y recibe señales eléctricas, con sólo funciones de emisión-recepción-retroalimentación por vía oral, sino también multienvíos y multirecepción de otros elementos que enriquecen el proceso comunicativo, convirtiéndolo no sólo en la unión de dos puntos, sino también de dos o más, de manera sincrónica o asincrónica. La interconexión de dichos puntos a gran escala genera una red como sistema principal (internet), subdividida en otras de menor densidad, a algunas de ellas se les ha denominado redes sociales, que son aquellas estructuras tecnológicas que permiten intercambio de información e interacción entre personas, sin importar la ubicación geográfica, estas redes constituyen mecanismos eficientes de comunicación en la actualidad.

Las sociedades primitivas se formaron a partir de necesidades alimentarias, vivienda y familia, en la actualidad las necesidades son más variables y diversas; surgen con la aparición de los medios de comunicación y las tecnologías de la información y la comunicación, otras necesidades relacionadas con el consumo, el bienestar y la interacción social; Internet, una plataforma o red global de conectividad genera el desarrollo de agrupaciones con objetivos comunes llamadas redes sociales o comunidades virtuales que buscan satisfacerlas. En estas

comunidades se desarrollan procesos comunicativos a indagar en este trabajo. What's app como plataforma tecnológica de comunicación que permite la creación de redes sociales a través del uso del teléfono móvil, se ha posicionado como una de las de mayor uso, por reunir los requerimientos de portabilidad, eficacia en la comunicación, diversidad de funciones y opciones que se exigen hoy.

La visión de Mc Luhan (1995) retomada por Scolari (2015) acerca de medios como ambientes, desarrollada desde la Ecología de los medios, permite comprender el entorno que se crea a partir de los medios de comunicación. Una mirada biológica de la ecología de medios definida por Logan (2010) explica las dinámicas de desarrollo y de evolución de los lenguajes, de los medios y de las tecnologías en un ambiente mediático como es el caso de What's app en el que se detecta el uso de lenguajes gráficos.

Dado que la Ecología de los medios abarca también el aspecto lingüístico, y este trabajo pretende indagar sobre las significaciones de unos signos gráficos denominados emoticones en el contexto de esta tecno red social, se toma como referencia a Ullmann (1962) y a Pierre Guiraud (1960) quienes definen la semántica como una rama de la lingüística que “estudia el significado de las palabras” (p. 3) y “el significado de los signos” (p. 18), también realizan una clasificación de los signos entre las cuales aparecen los “signos icónicos o iconográficos” como “modos de representación directa de lo real” (p. 19) denominación que en este trabajo se le da a los emoticones.

Se realiza un análisis conversacional a una comunidad virtual o tecno red social conformada por un grupo de 15 adolescentes de género femenino con edades entre 15 y 18 años de los municipios de Pereira y Dosquebradas, que cursan el grado undécimo y viven en barrios

estratificados como 2,3 y 4, siendo predominante el estrato 3. Este grupo de jóvenes cuenta con acceso a internet y a artefactos tales como: Tablet, portátil y Smartphone, siendo este último el más utilizado (elemento a tratar); estas adolescentes pertenecen a varias redes sociales, siendo la red más usada por ellas What's app. Este trabajo corresponde a una adaptación de una etnometodología (Garfinkel, 1967), basada en la observación, participación y análisis de actos cotidianos comunicativos de esta comunidad virtual.

La sociedad actual se encuentra inmersa en crecientes procesos de transformación, el uso de medios tecnológicos de comunicación se ha convertido en una necesidad, la “cultura digital o Cibercultura” (Levy 1997) ha adquirido gran relevancia en esos nuevos modos de ser de los grupos sociales. Los sistemas culturales surgidos por el uso de las Tecnologías de la Información y la comunicación, contienen en su interior elementos y procesos en desarrollo, las tecno- redes sociales o comunidades virtuales nombres que indistintamente se usan en este trabajo para referirse a What's app, podrían ser ambientes en los que se ha gestado algún tipo de mutación en las formas de comunicación, entre las cuales cobra importancia el uso de signos gráficos que pueden o no permitir la creación de nuevos lenguajes. En búsqueda de estos procesos, se pretenden identificar los signos gráficos (emoticones), indagar sobre las significaciones y usos que hace la población objeto; posterior a ello, establecer algunos elementos y relaciones en un posible nuevo sistema comunicativo en aras de comprender un posible proceso de mutación en curso, como también reflexionar sobre las implicaciones que esto puede tener sobre la cultura.

Es a partir de la lingüística, la ecología de medios y la Cibercultura desde donde se indaga y se generan conversaciones sobre las dinámicas y procesos comunicativos producidos en la red, a través de las cuales se pretende dar respuesta a la pregunta:

¿Es posible encontrar procesos de construcción de lenguaje en la techno red social What's app como ambiente mediático, partir de las relaciones de los emoticones con el sistema de signos lingüísticos de la lengua española?

En concordancia a esta pregunta de investigación se plantea el objetivo general y los objetivos específicos de este trabajo:

Objetivo General:

Explicar los procesos de construcción de lenguaje que pueden surgir en la techno red social What's app como ambiente mediático a partir de las relaciones de los emoticones con el sistema de signos lingüísticos de la lengua española.

Objetivos específicos:

- Realizar una aproximación semántica a los emoticones como códigos usados en la red What's app.
- Describir el sistema de comunicación que emerge por la relación signos iconográficos-signos lingüísticos convencionales en la red social What's app.
- Explicar la posible mutación del lenguaje que puede surgir en la red social What's app como ambiente mediático a través de una metáfora de medios.
- Reflexionar en torno a las formas emergentes de comunicación de los jóvenes.

La pregunta y el objetivo general, están encaminados a la búsqueda de procesos de construcción de lenguaje que pueden ser generados en una techno red social llamada What's app como sistema mediático, a través de la indagación de las dinámicas que se desarrollan y la interacción de los elementos: lenguajes, medios y /o tecnologías de la comunicación, redes y agentes humanos.

Los objetivos específicos se evidencian en el desarrollo de cada parte del trabajo en el mismo orden que han sido formulados. En el capítulo tercero, que trata del análisis e interpretación de datos, se establecen dos partes: la primera, realiza un acercamiento semántico a los emoticones, indaga a las jóvenes sobre las significaciones y usos que se hacen de estos códigos de comunicación de la tecno red. La segunda parte, aborda otros elementos lingüísticos, describe un posible sistema de comunicación y las posibles implicaciones que pueden surgir por el uso de signos lingüísticos convencionales y signos gráficos. El cuarto capítulo se desarrolla a partir de una metáfora ecológica y biológica que permite la comprensión de las dinámicas y procesos desarrollados en la red, en búsqueda de la explicación de los procesos de mutación en el lenguaje que pueden o no surgir en este ambiente mediático. El quinto propone una reflexión sobre las prácticas educativas relacionadas con las formas de comunicación y de lenguaje que usan los y las jóvenes en ambientes mediáticos a los que pertenecen.



## Marco referencial

*“... la ecología de los medios, conecta todos los aspectos de la comunicación y la informática, acoge no sólo el estudio de los medios sino también el estudio de la tecnología y el lenguaje”*

*Logan*



## **Marco Referencial**

### **1.1 Producciones investigativas relacionadas**

El desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, han permitido la creación de nuevas formas de interacción entre las personas, han surgido múltiples posibilidades comunicativas que no requieren necesariamente de la presencialidad y el mero intercambio de información lingüística, por el contrario, se caracterizan por poseer unas dinámicas no lineales. Entre estas nuevas maneras de relacionarse, se encuentran las redes sociales virtuales, que han emergido como respuesta a las necesidades actuales de comunicación, se conforman de acuerdo a los intereses y características de sus integrantes.

Se ha ido visibilizando al interior de dichas redes sociales el uso de unos signos gráficos denominados emoticones, esto ha llamado la atención de algunos investigadores que pretenden conocer aspectos relacionados con los lenguajes y paralenguajes que allí se desarrollan.

En este apartado se hace referencia a algunas investigaciones que han advertido el uso de signos y símbolos en conversaciones al interior de Facebook, Twitter y Messenger.

De Garmo, Kelly (1995) publica para el periódico El Norte en la sección Interfase, un artículo llamado “Aprenda a comunicarse con lenguaje corporal” en el cual identifica el significado de varios emoticones, y los describe como “un lenguaje singular que utiliza signos de puntuación que forman caritas y transmiten mensajes”.

Valencia y García (2010) en su tesis de comunicación “La escritura simbólica y el lenguaje escrito en los usuarios del Messenger” abordan el uso de lenguajes en el Messenger y las implicaciones de éste en la escritura de los estudiantes. Estudian símbolos que utilizan los

jóvenes en la escritura. Para esta investigación aplican un enfoque cualitativo, usaron como técnicas de recolección de información la observación y el análisis de los chat. Como resultados obtienen que “existe una escasa relación entre la utilización de signos y símbolos en el Messenger y la calidad en la redacción de los textos particularmente manuscritos” (p. 155-162).

Por otro lado, Yuki Yamamoto, Tadahiko Kumamoto y Akiyo Nadamoto (2014), en su libro digital “Role of Emoticons for Multidimensional Sentiment Analysis of Twitter” plantean que: “la gente publica sus sentimientos a través de Internet en plataformas como son Facebook y Twitter, normalmente usan un lenguaje de comunicación no verbal y usan herramientas visuales”. Los emoticones son usados como una alternativa de comunicación para expresar sentimientos. La investigación propone un método para determinar el sentimiento en el que está basado el emoticón, realizan una compilación de los sentimientos relacionados al emoticón, posteriormente los clasifican encontrando las similitudes y funciones que cumplen.

Estos autores han aportado algunos elementos relacionados con los emoticones en las redes sociales Facebook, Twitter y Messenger, De Garmo (1995) encuentra significados para los emoticones, Yuki Yamamoto, Tadahiko Kumamoto y Akiyo Nadamoto (2014) encuentran que los emoticones están relacionados con sentimientos y los clasifican, por su parte, Valencia y García (2010) realizan el análisis de las implicaciones que puede tener la escritura con signos sobre la escritura formal, encontrando una mínima incidencia.

Las anteriores investigaciones han permitido encausar el presente trabajo, en cuanto a la búsqueda de sentido de los emoticones como signos que expresan sentimientos, y que se encuentran presentes en los actos comunicativos a través de las redes tecnológicas de comunicación, en este caso específico What's app que cuenta en la actualidad con un

aproximado de mil quinientos millones de usuarios en el mundo. La semántica como la ciencia de los significados merece ser tomada en cuenta en este proceso y a partir de ello hacer la clasificación que sugiere en su trabajo Yamamoto, Kumamoto y Nadamoto (2014). En cuanto a la metodología se tiene en cuenta que la observación de sesiones de chat permite el análisis de los procesos comunicativos en red.

## **1.2 Marco Teórico**

El tema de las tecnologías de la información y la comunicación requiere ser estudiado desde diferentes puntos de vista. Uno de éstos corresponde al desarrollo tecnológico, las plataformas de comunicación, el soporte de red, los dispositivos que permiten el flujo de información, por otra parte, los procesos que se generan en estos ambientes tecnológicos, relacionados con los lenguajes y códigos de comunicación, procesos sociales y de interacción, procesos educativos y culturales; sin desconocer el papel fundamental que tiene el agente humano quien interactúa con los anteriores elementos estructurando todo un sistema.

Este trabajo se centra en un ambiente mediático dado a través de una plataforma tecnológica denominada What's app, en el que se ha identificado el uso de algunos signos gráficos denominados emoticones. Inicialmente este trabajo busca indagar sobre el uso, las significaciones y el sentido de dichos signos, para luego tratar de comprender las relaciones establecidas con las demás formas de lenguaje presentes y con los demás elementos de dicho ambiente. Surge una pregunta de investigación que plantea la posibilidad de encontrar procesos de construcción de lenguaje inmersos allí, adherido a ello la búsqueda de procesos de mutación o transformación, que podrían estar configurando un nuevo sistema de comunicación.

Para el desarrollo de este trabajo se tienen en cuenta tres corrientes teóricas que pueden ayudar en la búsqueda de esos procesos de construcción de lenguaje, estas son: la ecología de medios que aborda el ambiente que se crea a partir de los medios , la lingüística que permite entender a los emoticones como signos que pueden tener significados y las implicaciones que pueden crearse al interior de un sistema comunicativo escrito, y la Cibercultura que permite la comprensión de las formas de ser y de comunicarse que surgen a partir del uso de los medios digitales de comunicación.

### **1.2.1 Una mirada desde la Ecología de Medios.**

Este trabajo está enmarcado en la corriente de pensamiento comunicacional llamada ecología de los medios que abarca casi todos los aspectos de los procesos de comunicación (Scolari, 2015, p.17). El concepto de ecología de los medios fue introducido por Neil Postman en 1968, pero había sido utilizada de manera privada a principios de la década de los sesenta por Marshall McLuhan (Scolari, 2015, p.18), quienes le apostaron a la delimitación de este campo científico y a la institucionalización académica. Aunque existen todavía diferencias entre quien fue el precursor del concepto, se le atribuye a Postman la visión ecológica (Gencarelli, 2006) (citado en Scolari, 2015, p.24). Esta teoría de la comunicación nace como una metáfora ecológica aplicada al sistema de medios, que pretende integrar diferentes procesos de la “esfera tecno-socio-comunicacional” (Scolari, 2015, p.19).

Scolari en su libro *Ecología de los Medios* menciona algunos autores como McLuhan y Logan que pueden ayudar en la comprensión de los procesos y dinámicas desarrolladas en un entorno mediático como WhatsApp en el que se observa el uso de ciertos lenguajes gráficos.

Scolari (2015) retomando el pensamiento de Mc Luhan de 1995 quien habló de los medios como ambientes con una connotación ecológica (citado en Scolari, 2015, p 198), agrega que “las tecnologías de la comunicación, desde la escritura hasta los medios digitales, generan ambientes que afectan a los sujetos que las utilizan” (p. 29). Scolari (2015) se refiere también al ambiente o entorno sensorial que forman los medios, a las “percepciones de los sujetos que modelan los instrumentos de comunicación” y a la influencia que estos medios tienen sobre los mismos sujetos (p.23).

Mc Luhan en cuanto a ese cambio de percepciones de las personas a partir del uso de los medios, expresó que las tecnologías se convierten en extensiones de nuestros cuerpos (citado en Scolari, 2015, p.157). Acuñó el término “aldea global” argumentando que esta corresponde a una “nueva forma de organización social” que surge por el uso de medios electrónicos” (citado en Scolari, 2015, p.160).

Scolari (2015) a través de la ecología de medios, genera reflexiones sobre los procesos culturales que se crean a través de las redes globales de información y a través de la aparición de los new media o nuevas especies mediáticas (p.31-32).

Los medios, entendidos como cualquier artefacto tecnológico usado para la comunicación, han convivido con el ser humano configurando formas de comunicación diversas, los lenguajes inherentes a este proceso hacen parte de un entorno mediático. Los tres elementos anteriores interactúan en un sistema que se crea, se nutre y evoluciona.

Los medios como ambientes que mencionan Mc Luhan y Scolari pueden ser interpretados como el conjunto de procesos y relaciones que se producen entre los elementos constitutivos del sistema comunicativo, nos llevan a pensar que hay un espacio donde se desarrollan procesos

multidireccionales entre humanos y artefactos tecnológicos través de códigos de comunicación, dichos elementos no pueden ser separados por la relaciones tan estrechas que se han establecido entre ellos, tal como si conformaran un ecosistema en el cual unos organismos dependen de otros.

Logan (2010) en su obra “la base biológica de la ecología de los medios”, argumenta que la ecología de medios puede permitir más fácilmente la comprensión de los procesos generados en los medios a través de un acercamiento a la naturaleza biológica de los seres. Esta metáfora biológica explica por qué los medios y los lenguajes pueden considerarse organismos vivos en desarrollo y en evolución a la par con la especie humana. El autor ha dicho que los medios interactúan entre ellos pero también con nuestra naturaleza biológica humana, de tal manera que los ecosistemas de medios están compuestos por seres humanos y medios o tecnologías a través de las cuales se comunican (citado en Scolari, 2015, p.197-200).

En cuanto a esa naturaleza biológica de los medios Logan (2010), propuso la siguiente hipótesis:

...los medios son fenómenos emergentes y pueden considerarse, en cierto modo organismos que propagan su organización e interactúan los unos con los otros como agentes bióticos vivos dentro de un sistema ecológico (...) el lenguaje y los medios pueden tratarse metafóricamente como si fueran organismos vivos por el hecho de que se autorreproducen y por cómo evolucionan y compiten entre ellos para poder sobrevivir (citado en Scolari, 2015, p.200-201).

Christiansen (1994), Dawkins (1996), Deacon (1997) y Logan proponen un enfoque basado en Darwin (1871) donde “presupone que el lenguaje humano puede considerarse un organismo

con su propia dinámica evolutiva” (citado en Scolari, 2015, p.202). Deacon (1997) plantea una postura en la que dice que la evolución de los lenguajes debe ser estudiada de la misma manera que se estudian los organismos (p.110) (citado en Scolari, 2015, p. 203). Por su parte Logan (2010) plantea además que el organismo humano y el lenguaje co-evolucionan (citado en Scolari, 2015, p.203-204).

Logan también habló de los efectos sociales culturales y psíquicos que traen consigo los medios (citado en Scolari, 2015, p.198-9), Logan (2010) alteró la cita de Christiansen (2002) sustituyendo la palabra lenguaje con cultura, lo cual dice que “la cultura como el lenguaje también puede observarse como un organismo que evolucionó para ser fácilmente adquirido y preservado” (citado en Scolari, 2015, p.205). Desde el punto de vista de Logan los medios, las tecnologías, los lenguajes y las culturas pueden considerarse como organismos que evolucionan de forma muy similar a la de los organismos bióticos, por lo tanto puede considerarse “la ecología de los medios como el estudio de las interacciones entre agentes que actúan como organismos”, y agrega que son las interacciones sociales las que permiten la reproducción del lenguaje y la cultura (citado en Scolari, 2015, p. 207).

Logan (2000, 2006,2007), también generó unas reflexiones acerca del uso de los conceptos, tecnología y lenguaje. Utilizó los términos medio, tecnología y herramientas, de modo equivalente al uso que hace Mc Luhan el cual dice que la primera tecnología fue la palabra hablada por constituir un sistema de símbolos y metáforas que permite la recuperación de información y la exteriorización de sentimientos; de igual manera considera que los medios son metáforas que “cuentan con el poder de trasladar la experiencia a nuevos formatos” (Mc Luhan, 1964, p.56), por lo cual infiere que “los nuevos medios son nuevos lenguajes con poderes



expresivos nuevos y únicos(...), son una nueva codificación de la experiencia colectiva global” (Mc Luhan, 1995, p.272-273) (citado en Scolari, 2015, p.208).

Logan (2004) en su discusión sobre el uso de la palabra tecnología, medios y lenguaje, infiere que “Un lenguaje es tanto una tecnología como un medio. Una tecnología es un medio y también podría considerarse un lenguaje (...) finalmente, un medio es una tecnología y también en cierto sentido, un lenguaje”, por lo cual el estudio ecológico de los medios debe abordar estas tres esferas (citado en Scolari, 2015, p.209-210).

La metáfora ecológica que ofrece la Ecología de los medios ayuda en la comprensión de la dinámica evolutiva de los medios y lenguajes, como también de los procesos generados en los medios tecnológicos de comunicación. Para el caso específico, What’s app como plataforma tecnológica que permite la creación de redes sociales, y algunos tipos de lenguajes que se han observado al interior de este.

Un primer enfoque muestra a los medios de comunicación o las tecnologías de la información y la comunicación, como ambientes donde se desarrollan procesos comunicativos en los cuales se encuentran inmersos los humanos conjuntamente con los lenguajes que utilizan. Dichos ambientes pueden ser concebidos como sistemas o ecosistemas dentro de los cuales se producen interacciones, en las cuales pueden producirse nuevas formas de ser y de estar, nuevas formas de comprensión de las realidades y una nueva cultura global de la información. Complementario a este primer enfoque, se establece una metáfora que nos muestra al lenguaje, la cultura, los medios y las tecnologías como organismos vivos que se crean, reproducen, relacionan y evolucionan.

Atendiendo los planteamientos de Logan frente al estudio de la evolución del lenguaje, es necesario establecer una conexión entre medios, tecnología y lenguaje para lo cual es importante incluir a la lingüística (citado en Scolari, 2015, p.208).

### **1.2.2 Una mirada desde la lingüística.**

Entre los objetivos que persigue este trabajo se encuentra una aproximación semántica a los emoticones, signos que se observan dentro de los procesos comunicativos en la red social What's app. Stephen Ullman (1962) en su obra *Semántica La Ciencia del significado*, aporta algunos criterios para tener en cuenta en este estudio: establece la semántica como la rama de la lingüística que se ocupa del estudio del significado de las palabras y habla de la clasificación de los signos (p. 3).

Ullman (1962) se refiere a Saussure para tratar la forma como se estudia el lenguaje, afirma que existe una forma sincrónica o descriptiva de estudiar el lenguaje tal como está sucediendo en el momento (...), la lengua puede ser observada como una totalidad organizada o Gestalt, en la que los elementos son interdependientes, por lo cual, la lengua puede ser vista como un sistema en el que si se afecta alguno de sus componentes puede ser afectada su estructura (p.10). Ullman también agregó que es a partir de los actos individuales de habla (p.14) que se puede estudiar la lengua.

Este trabajo está basado en un análisis conversacional, para lo cual se hace necesario hablar de los signos, del proceso de significación y de la estructura de la comunicación.

Ullman referencia a Guiraud (1955) en cuanto a la clasificación de los signos, el cual dice que los signos pueden ser sistemáticos y no sistemáticos, y aclara que los gestos hacen parte del segundo grupo (...) Existen otro tipo de signos, los que son semejantes a aquello que denotan

que son llamados a veces icónicos (del griego eikon, imagen) y los que no son semejantes que son llamados signos convencionales (p. 19-21). Por su parte, Pierre Guiraud (1960) plantea que los signos se asocian a un estímulo que puede ser natural o artificial, hay un grupo de signos artificiales que sirven para representar la realidad, esos signos son llamados íconos o signos iconográficos y hay signos de comunicación que son convencionales porque resultan de un acuerdo entre quienes lo emplean (p.18-19).

Pierre Guiraud en su obra *La Semántica*, en su edición de (1960) define que “la semántica es el estudio del sentido de las palabras”, pero este concepto también puede aplicarse a todos los signos, menciona que la semántica puede obedecer a un problema psicológico, o a un problema lógico y/o a problemas de orden lingüístico. El autor afirma que “la semántica es un proceso complejo que implica la imagen mental de las cosas (...), es el estudio de la función de las palabras; esta función consiste en transmitir un sentido” (p.13). Para Guiraud la significación es un proceso psicológico mientras que el sentido tiene un valor estático relacionado a la forma como se adquirió dicho sentido (p. 9-14).

Pierre Guiraud (1960) establece el marco de la semántica, sus posturas frente al signo y la significación, en el capítulo I establece que:

La significación es el proceso que asocia a un objeto, un ser, una noción, un acontecimiento a un signo susceptible de evocarlos (...) Un signo es por tanto un excitante, un estímulo, como dicen los psicólogos, cuya acción provoca en el organismo la imagen recordativa de otro estímulo; (...) Un signo es un estímulo asociado a otro estímulo, del cual evoca la imagen mental. La significación es un proceso psíquico; todo

ocurre en la mente (...) no son las cosas, sino las imágenes de las cosas y la idea que de ellas nos formamos, los que se asocian en nuestra mente (p.16-18).

Para hablar de este proceso de significación, Guiraud (1960) evoca a Saussure (1955) quien estableció los conceptos de forma significante y contenido significado, basándose en la relación que hay entre el concepto y la cosa (p. 23-25).

Guiraud (1960) al hablar del sentido de las palabras determinó que este “depende de las relaciones de la palabra con las otras palabras del contexto y estas relaciones son determinadas por el sistema lingüístico” (p.27-28).

Guiraud (1972) teniendo en cuenta los planteamientos de Saussure, en su obra la semiología utiliza los conceptos destinador, destinatario, referente signos, código y un medio de transmisión (p. 11). Para efectos de este trabajo se tienen en cuenta los conceptos de signo en cuanto a cada uno de los emoticones, código como el conjunto de signos usados en un medio y los conceptos destinador, destinatario.

En esta misma obra Guiraud (1972) se refiere a Roman Jakobson (sf) quien agrega que “hay tres tipos de códigos según si los signos se encuentran en relación lógica de exclusión, inclusión o de intersección (13-20). Define también Jakobson seis funciones lingüísticas, explica que la comunicación puede tener la función de expresar referentes objetivos y/o expresar emociones donde está inmersa la subjetividad de los agentes involucrados en el proceso comunicativo, estas funciones pueden darse por separado o pueden darse al mismo tiempo de manera complementaria (p.11-16). Las funciones del lenguaje que pueden cumplirse son: la función referencial que comunica datos claros y específicos, la función emotiva ligada con la parte afectiva, la función connotativa que puede estar dirigida a lo objetivo o a lo subjetivo

presentándose algún tipo de contradicción, función fática que “tiene por objeto afirmar, mantener o detener la comunicación” (13-20). Se podría entonces deducir que los signos pueden ser comprendidos desde lo cognoscitivo o desde lo afectivo, o puede también existir una dualidad o complementariedad.

La gramática, como parte de la lingüística, puede tener implicaciones en el análisis conversacional a realizar, por lo cual se refieren algunos conceptos a tener en cuenta:

La Real Academia de la Lengua Española, ha clasificado las oraciones según la actitud del hablante en declarativas, enunciativas, interrogativas, exclamativas, imperativas (p.18) y las palabras han sido clasificadas según la función que cumplen en la oración en sustantivos (209), adjetivos (p.235), adverbios (p.575), verbos (p.427), interjecciones y locuciones interjectivas y onomatopeyas (p. 623-4).

El sustantivo nombra seres, objetos o ideas, el adjetivo como la clase de palabra que modifica el sustantivo, el adverbio que puede establecer modificaciones, el verbo como el tipo de palabra que se refiere a las acciones, las interjecciones, locuciones interjectivas y onomatopeyas que no modifican ni determinan a las demás clases de palabras ni se predicán de ellas, sino que forman enunciados bien por sí solas. Las locuciones interjectivas son expresiones acuñadas asimilables a las interjecciones, pero formadas por dos o más palabras que se combinan sintácticamente para dar lugar a un significado complejo. Las onomatopeyas, signos lingüísticos que representan verbalmente distintos sonidos, unas veces del mundo físico (bang, crac, pum, splash, ring, toc, zas) y otras propios de las personas (achís, je, muac) o de los animales (croac, guau, mu, pío, quiquiriquí) (p. 623- 4).

En este marco teórico, se propone una mirada integral de la lengua teniendo en cuenta a Saussure (1955) cuando habla de una Gestalt o totalidad en donde ninguno de sus elementos pueden desligarse sin afectar el sistema (citado en Ullmann, 1962, p.10). Desde Guiraud (1960), se aborda el proceso de significación y el concepto de signo, a partir de lo cual se puede determinar la clasificación de los emoticones como signos iconográficos por ser una representación de algo real, o por poseer semejanza a lo que está representando. Guiraud (1972) determina el concepto de código como conjunto de signos y las relaciones de inclusión, exclusión o intersección que pueden existir entre estos, conceptos que son tenidos en cuenta en el desarrollo del trabajo. Guiraud (1972) también define los elementos del lenguaje: destinador, destinatario, códigos, signos y medios, que ayudan a comprender las dinámicas de los procesos de comunicación. La identificación de las funciones del lenguaje definidas por Jakobson, puede ayudar en el acercamiento semántico a los emoticones como paralenguajes. En el análisis conversacional a realizar, la clasificación de las oraciones y las palabras permiten entender en parte la estructura del sistema comunicativo lingüístico, siendo elementos que definen las relaciones entre los signos lingüísticos e iconográficos, pueden servir para describir el sistema comunicativo que se está desarrollando en la techno red What's app.

Estableciendo el enlace de esta mirada lingüística con la ecología de medios, se puede notar que un “ecosistema de medios” o “ambiente mediático” está compuesto por medios, lenguajes y agentes, por lo tanto, para hacer un estudio de un ambiente mediático como What's app, es necesario incluir además de los medios, elementos lingüísticos y paralingüísticos.

### **1.2.3 Cibercultura, comunidades virtuales y redes sociales.**

En la actualidad la comunicación constituye una de las grandes necesidades que posee el ser humano, el uso de múltiples y diversos medios tecnológicos de comunicación se ha ido convirtiendo en la forma de satisfacerla. Las formas de participación social que se están desarrollando se encuentran enmarcadas en estructuras sociales virtuales que se han denominado redes sociales, que funcionan a través de plataformas tecnológicas que permiten la interacción entre personas y el intercambio de información.

Se ha podido observar que en el desarrollo de los procesos comunicativos a través de redes sociales, se han ido creando y difundiendo formas de lenguajes diversos, entre estos, el uso de unos signos gráficos que representan gestos humanos y que se han denominado emoticones. Estos signos pueden ser estudiados desde la semántica, también como elementos de un sistema comunicativo que se puede estar transformando y que pueden tener implicaciones en los procesos educativos y culturales.

La Cibercultura enunciada por Levy (2007), también como cultura digital o cultura de la sociedad digital habla de esas implicaciones culturales que se producen a partir del uso de las tecnologías de la información y la comunicación digitales (TIC) que algunas sociedades han constituido como formas dominantes de participación, comunicación, producción y organización sociales (p. VII).

Levy (2007) define dos de los conceptos que utiliza a lo largo de su obra Cibercultura: El ciberespacio que define como la red, como el nuevo medio de comunicación que surge a través de la interconexión mundial de ordenadores y la Cibercultura como el conjunto de actitudes, valores, modos de pensamiento que se desarrollan a través de estos medios, pero también el

conjunto de esos elementos materiales y técnicos que hacen posible la comunicación (p.1). No se puede desconocer que estas nuevas dinámicas de información y comunicación “han reconvertido los sistemas de producción económica y el comercio así como la organización social, administrativa y política en los nuevos espacios globales (p. XVIII-XIX).

La Cibercultura y el Ciberespacio se han desarrollado a la par, entre los aspectos que menciona Levy por los cuales ha ido en crecimiento el ciberespacio, ha sido la posibilidad de interconexión entre las personas, la creación de comunidades virtuales que han conllevado a la estructuración de una inteligencia colectiva (Levy, 2007, p.99).

Levy (2007) define las comunidades virtuales como grupos de personas que se constituyen a partir de afinidades de intereses, conocimientos y proyectos a través de medios digitales de comunicación, donde se generan procesos de cooperación o intercambio, sin importar la ubicación geográfica en la que se encuentren. En estas comunidades se generan “relaciones en línea” que mantienen características similares a las relaciones presenciales que no son sustituidas sino simplemente complementarias. Una “comunidad virtual no es imaginaria o ilusoria, se trata simplemente de un colectivo más o menos permanente que se organiza” a través del uso de medios informáticos de comunicación global (Levy, 2007, p.100 -103).

En el año 2007, fecha en la que fue escrita Cibercultura por Pierre Levy, las comunidades virtuales se habían generado a través de los correos electrónicos, hoy, se han modificado un poco, se desarrollan a través de otros medios y plataformas tecnológicas, para este caso específico What's app es una aplicación que permite la comunicación entre un grupo de personas a través del teléfono móvil inteligente, aunque sigue avanzando e incorporándose a otros medios.



En el artículo escrito para la UNESCO: Redes. Una aproximación al concepto, la Dra. Marta Rizo (2003) define las redes sociales como formas de interacción social, espacios sociales de convivencia y conectividad que se definen por los intercambios dinámicos entre los sujetos que las forman. Afirma que las redes sociales se conforman con personas que tienen unas mismas necesidades y/o problemas con el fin de satisfacerlas o en aras de dar solución, también que estos grupos sociales estructuran sus vínculos a partir de sus intereses y preocupaciones comunes. Explica que el concepto de red se refiere a las interacciones espontáneas que se generan entre un grupo de personas, pero esas interacciones alcanzan algún nivel de formalidad. Las redes como formas de organización social son sistemas abiertos que permiten multiplicidad de opciones entre sus integrantes a partir del uso de recursos compartidos.

Se han introducido a este trabajo los conceptos de Cibercultura y Ciberespacio aportados por Levy (2007) relacionados con la cultura de comunicación en red, posterior a esto, los conceptos Comunidades Virtuales y Redes sociales que están basados en la interacción o intercambio generado por la conectividad o interconexión. En el desarrollo de este trabajo, los conceptos red social y comunidad virtual serán usados sin diferenciación, tanto en una denominación como en otra se comparten intereses comunes, necesidades de interacción e intercambio de un determinado grupo de personas.

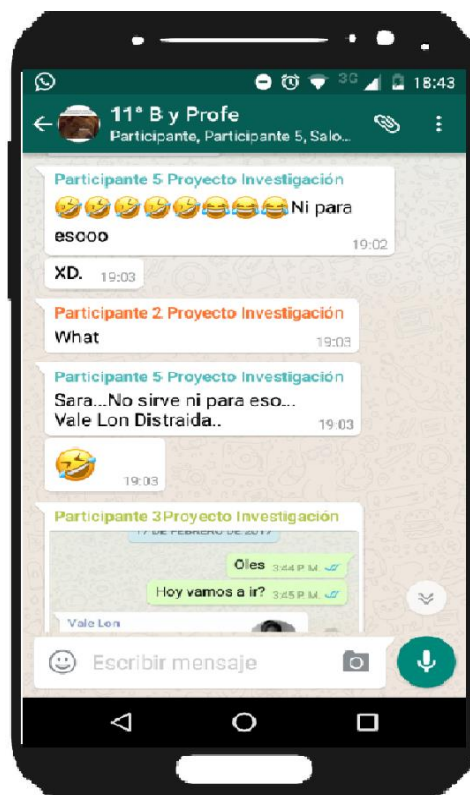
Las redes sociales constituyen en la actualidad una de las formas de interacción más usadas, se han convertido en más que una herramienta para la difusión masiva de información, en una manera de generar relaciones diversas entre las personas. What's app y Facebook se ubican como las redes más usadas en este momento, sobrepasando a Twitter, Instagram y Tumblr. What's app desde que fue creada en el 2009 y popularizada entre el 2013 y 2014 cuando fue comprada por la empresa Facebook, hasta al día de hoy ha alcanzado un número de usuarios

mayor a los mil quinientos millones de acuerdo al registro que hace la plataforma, registro que a su vez sirve para visualizar de alguna manera, el crecimiento de la cultura digital que viene acompañada del uso de lenguajes verbales e iconográficos.

## Marco metodológico

*“...los significados transmitidos por las expresiones son originadas en el proceso de las conversaciones reales”*

*Garfinkel, Sacks y Shegloff*



## **1. Marco Metodológico**

### **2.1 Tipo y enfoque de la Investigación**

Esta investigación pretende explicar y describir los posibles procesos de construcción de lenguaje que pueden surgir en la red social What's app a partir del uso de los emoticones como elementos de un ambiente mediático, y de alguna manera, generar una reflexión en el ámbito educativo en cuanto a las formas de comunicación que pueden emerger.

El enfoque de esta investigación es cualitativo y de tipo descriptivo-explicativo. Está basada en la metodología de la Investigación Cualitativa que describe Gregorio Rodríguez, Javier Gil y Eduardo García, quienes hablan de los “tipos de cuestiones de investigación”, entre estas, las cuestiones centradas en la interacción verbal y el diálogo, que se pueden desarrollar a través de la etnometodología (Rodríguez, Gil y García, 1996, p. 41).

### **2.2 Etnometodología en ambientes virtuales**

El método de investigación aplicado corresponde a una adaptación de la Etnometodología, que según Garfinkel (1967) “intenta estudiar los fenómenos sociales incorporados a nuestros discursos y nuestras acciones a través del análisis de las actividades humanas” (De Landsheere, 1994, p.339). Rodríguez, Gil y García (1996) plantean que “uno de los objetos de estudio de la etnometodología es el análisis conversacional centrado sobre la organización del diálogo en la actividad cotidiana” (p. 50), la etnometodología no tiene estructurado un único procedimiento o técnica de investigación, ésta aborda las actividades prácticas de las personas de la vida cotidiana. Garfinkel, Sacks y Schegloff (1953) dicen que los significados de las expresiones son dados en el desarrollo de las conversaciones, por lo cual debe realizarse el trabajo conversacional para tratar de caracterizarlas. La Etnometodología permite que el investigador se

adentre en la comunidad y trate de conocer desde ahí los procesos que se generan, se puede realizar observación, participación e interrogación. En cuanto a la recolección de datos que proponen los autores, lo importante es la suficiencia de información antes que el número de sujetos.

En este trabajo se realiza un análisis conversacional a unos actos comunicativos en red, en los que se evidencia el uso de signos gráficos (emoticones) y del sistema lingüístico convencional del idioma español, con el objetivo de identificar los significados y usos de los emoticones, reconocer y describir las características y dinámicas de los procesos comunicativos, como también los elementos que los componen.

### **2.3 Selección de la muestra**

Para la selección de la muestra se tuvo en cuenta a un grupo de jóvenes del último grado de educación media que contaran con un teléfono móvil, que tuvieran la posibilidad de instalar en su equipo la aplicación What's app y algún tipo de conectividad a internet. Se encuentra que de 22 personas que integran el grupo, 15 personas cumplen con estos requisitos, así se establece en primera instancia la población objeto.

Se inicia explicando que la investigación se desarrolla a través de la plataforma de What's app, en la cual se van a observar unos elementos de los procesos comunicativos. Se les aclara que la información observada solo tiene fines investigativos y no puede ser usada con ningún otro fin, ni tampoco se hará censura de los contenidos encontrados, por lo cual pueden desarrollar sus conversaciones normalmente, a pesar de que la investigadora debe hacer parte de la comunidad virtual conformada para este fin. Las condiciones son aceptadas, firman los respectivos consentimientos informados.

Al explicarles el procedimiento de trabajo, manifestaron que ya habían conformado un grupo, pero deciden cambiar el nombre de la red y se propicia la inmersión, a partir de esto se inicia la observación y recolección de datos que se realiza toda a través de What's app.

## **2.4 Herramientas e instrumentos de investigación**

Dado el carácter de comunidad virtual o tecno red social, es indispensable el uso de una herramienta tecnológica, en este caso, el teléfono móvil inteligente (Smartphone) al que se le realiza la instalación de la aplicación What's app, a través de la cual se hace el proceso de observación.

Las evidencias de los procesos comunicativos se toman a través de pantallazos, que se pegan en el documento de Word en el que se realiza el registro, en algunos casos se hacen los recortes de la información requerida. Para la organización de la información se diseñan matrices que permitan una fácil visualización y análisis. En algunos casos, la información obtenida se visualiza con porcentajes, para realizar una mejor descripción de los elementos encontrados.

## **2.5 Características de la población**

La recolección de datos inicia después de haber sido agregada como miembro a una comunidad virtual en What's app conjuntamente con unas jóvenes, inicialmente se hace una observación general al proceso comunicativo en el que se identifica rápidamente el uso de emoticones.

Las primeras conversaciones en la red social se desarrollaron en torno a las características de la población en cuanto a edad, lugar de residencia, estrato, uso del tiempo libre, tipo de conectividad a internet, uso de dispositivos digitales para la comunicación, algunos rasgos de la

personalidad, la pertenencia a redes sociales, el tiempo dedicado a la conexión en red, las actividades realizadas a través de su teléfono móvil.

Tabla 1 Características de la población

Edades	Entre 15 y 18 años
Estrato Socioeconómico	Mayoría estrato 3
Uso del tiempo libre	Ver series, películas y escuchar música en internet
Acceso a internet desde la casa	93.4% de las jóvenes
Acceso a datos móviles prepago	50% de las jóvenes
Artefactos electrónicos que más usa	En primer lugar el Smartphone, segundo el portátil, luego tablet
Algunos rasgos de personalidad	La mayoría se definen como alegres y frescas, una quinta parte se definen como introvertidas

La población objeto corresponde a 15 jóvenes de género femenino con edades entre los 15 y 18 años, residentes en las ciudades de Pereira y Dosquebradas, de diferentes barrios pertenecientes a los estratos 1,2,3 y 4, siendo predominante el estrato 3, su tiempo libre lo ocupan entre escuchar música, ver series y películas en internet, usar el celular, la mayoría tienen acceso a Internet desde sus casas (conexión wifi) (sólo una no), la mitad de ellas cuentan con uso de datos móviles de Internet, poseen y usan con mayor frecuencia el teléfono móvil (Smartphone), más que otros como el computador y la Tablet (Ver Anexo 1 Pantallazos características de la población).

Al preguntar a las jóvenes sobre las redes sociales a las cuales pertenecen, la frecuencia de participación, las actividades que desarrollan, se encontró que estas jóvenes pertenecen en promedio a tres redes sociales, What's app, Facebook e Instagram siendo la de mayor frecuencia de uso What's app, red que usan diariamente por un tiempo mayor a 3 horas a través del Smartphone. Se pudo notar que la actividad más realizada es chatear, seguido de conversar o hablar con amigos o familia en el exterior, compartir fotos más que videos y en menor porcentaje realizar llamadas, todas concuerdan en establecer principalmente conversaciones escritas (chat) a través del medio. Al preguntar si hacen uso de emoticones en sus conversaciones, todas contestan que sí los usan, y la razón por la cual usan emoticones es porque los consideran una forma de complementar y dar sentido a la comunicación como también sirve para graficar lo que se siente. (Ver Anexo 2 Pantallazos redes sociales más usadas, frecuencia de uso, actividades que realizan, emoticones más usados y Anexo 3 Gráficas sobre redes sociales más usadas, frecuencia de uso y actividades que realizan), información que se resume en la siguiente tabla:

Tabla 2 Redes sociales más usadas, frecuencia de uso, actividades que realizan en What's app

Redes Sociales a las que pertenecen	What's app, Facebook, Instagram, Snap chat, Tumblr y Twitter
Redes Sociales en orden de uso	What's app, Facebook, Instagram, Snap chat, Tumblr
Actividades realizadas con mayor frecuencia en What's app	Chatear, conversar, hablar, enviar, compartir fotos.
Formas de comunicación más usadas en What's app, en orden de uso	Escrita, oral y escrita, oral.



Jóvenes que hacen uso de emoticones en sus conversaciones	Todas
Razón por la cual usan los emoticones en sus conversaciones	Forma de complementar y dar sentido a la comunicación como también sirve para graficar lo que se siente.

Datos sobre la conectividad a internet, What's app como la red social que más utilizan, la comunicación escrita como la forma más usada en la red, el uso de emoticones en las conversaciones, se convierten en criterios para confirmar la muestra y continuar con el proceso investigativo.

## 2.6 Recolección de información













La recolección de información está segmentada en dos partes, atendiendo en cada una de estas uno de los objetivos específicos. La primera parte está relacionada con los usos de los emoticones por parte de la población, en búsqueda de un acercamiento semántico; para lo cual se hace un proceso de interrogación en la red sobre lo que se quiere decir cuando se envía y lo que se siente cuando le son enviados cada uno de los emoticones, en aras de comprender las percepciones del destinador y el destinatario. En la segunda parte se realiza el análisis conversacional, se toman muestras de conversaciones consecutivas para identificar los elementos que las estructuran, luego se toman oraciones para visualizar la función de los emoticones en las mismas, de igual manera se visualizan palabras con algunas características especiales y que hacen parte del posible sistema comunicativo que se desarrolla.










El análisis y la interpretación de datos, se desarrolla después de cada una de las partes en las que se hizo recolección de datos.

## 2.7 Recolección de información primera parte

A partir del proceso de participación y observación inicial se identifica el uso de emoticones dentro del proceso comunicativo. Se pregunta a las jóvenes por los emoticones que más usan en sus conversaciones (ver [Anexo 2](#)), la información que se obtiene se organiza en una tabla que muestra los emoticones más usados y el número de personas que manifestaron usarlos.

Tabla 3 Emoticones más usados

Emoticones más usados	Número de personas que manifestaron usarlos	Emoticones más usados	Número de personas que manifestaron usarlos
	10		12
	12		10
	12		5
	11		9
	13		9
	14		10

	9		9
	8		9
	8		9
	15		8
	10		

Se identifican 21 emoticones teniendo en cuenta que más de la mitad de la población expresó hacer uso de estos en sus conversaciones. Se procede a indagar sobre sus formas de uso y sus significaciones, para desarrollar el primer objetivo específico y primera parte de este trabajo que pretende un acercamiento semántico a estos signos gráficos. Para esto se hacen dos preguntas, una enfocada desde el “destinador” (E) y otra desde el “destinatario”(R) (Guiraud, 1972, p.11), para establecer comparaciones entre el uso e interpretación que hacen ambos. Para lo cual, se plantean las preguntas: ¿Qué quieres decir cuándo usas ... (signo gráfico)? ¿Qué sientes e interpretas cuando te envían ... (signo gráfico)?

La primera pregunta se realiza con una lista de los 21 emoticones enumerados, esta, fue respondida en forma ordenada. La segunda pregunta se hizo presentando uno a uno los emoticones, las respuestas no fueron dadas en orden, dificultando un poco el tratamiento de la información, lo cual muestra un poco el carácter asincrónico de esta forma de comunicación (ver Anexo 4 Pantallazos usos y significados de los emoticones).

Tabla 4 Recolección de información sobre los significados de cada signo iconográfico

No de signos iconográficos indagados	21
Forma de recolección de información	Pantallazos en el Smartphone
No de personas indagadas	15
No de respuestas iniciales obtenidas por cada signo iconográfico desde el destinador	Entre 15 y 16
No de respuestas iniciales obtenidas por cada signo gráfico desde el destinatario	Entre 14 y 15
Formas de comunicación encontradas	Sincrónica y asincrónica

## 2.8 Análisis y tratamiento de información primera parte

La información se organiza inicialmente tal y como fue tomada de los pantallazos (ver [Anexo 4](#) Pantallazos usos y significados de los emoticones), luego se organiza en una matriz de análisis en la que se hace descarte de algunas respuestas por similitud o repetición, pero teniendo en cuenta la frecuencia de uso de las palabras y/o oraciones que fueron encontradas como respuestas.

En esta matriz, se realiza la clasificación de las respuestas obtenidas, que fueron palabras, oraciones y expresiones que relacionan las jóvenes a cada uno de los emoticones, estas se clasifican gramaticalmente, se identifica la función de lenguaje que puede estar cumpliendo y el sentido, significación o uso que pueden tener cada uno de los signos iconográficos (emoticones). La información fue organizada en dos filas, la primera corresponde a la pregunta: ¿Qué quieres

decir cuándo usas? que estuvo dirigida al destinador, y la segunda, a la pregunta ¿Qué sientes e interpretas cuando te envían? que estuvo dirigida al destinatario.

La clasificación gramatical en la matriz se hace por colores para permitir una mejor visualización del proceso:

Se encuentran interjecciones o expresiones interjectivas, onomatopeyas resaltadas con color **amarillo**, oraciones exclamativas resaltadas en **azul turquesa**, oraciones enunciativas en **verde lima**, oraciones interrogativas en **verde oscuro**, adjetivos en **gris claro**, sustantivos en **gris oscuro**, verbos en **verde azulado**, adverbios en **violeta**, se encuentran relacionados con el uso de los emoticones, algunas palabras u oraciones de otros idiomas en especial del idioma inglés, y/o con deformaciones o transformaciones, las he denominado en este trabajo como palabras nuevas y están resaltadas en **azul rey**.

En la parte posterior de cada matriz de análisis, se establecen las convergencias y/o divergencias en el uso de los emoticones, se hace una interpretación de datos, aparece un número que fue dado desde el momento de preguntar por cada emoticón, seguido de la letra E si son los datos del destinador y R, si son los datos interpretados por el destinatario, luego se establece una comparación entre los datos de E y R, representando la relación  $E \wedge R$ , si hay coincidencia, ó,  $E \vee R$  en caso de haber diferencias entre las respuestas dadas ( ver Anexo 5 Matriz de análisis de las palabras u oraciones relacionadas a los emoticones).

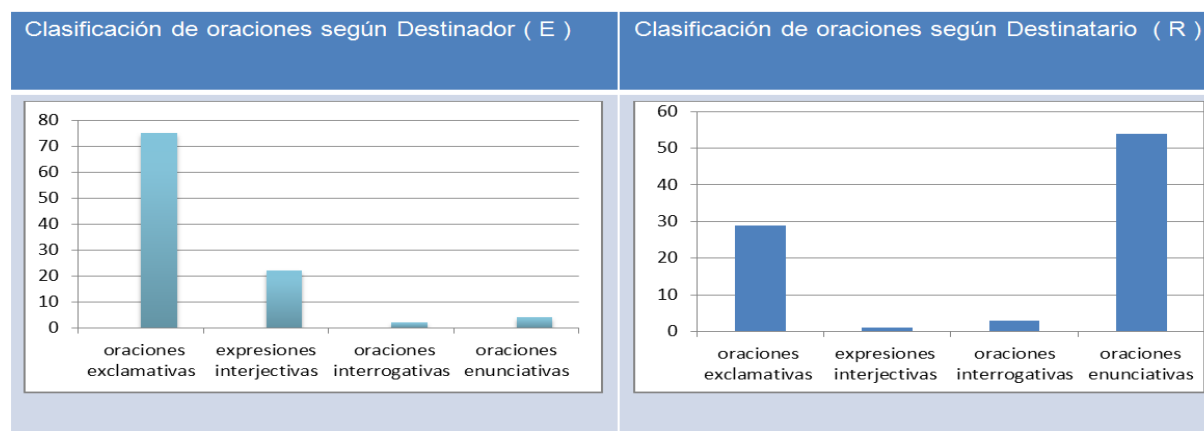
Tabla 5 Resumen matriz de análisis de las palabras u oraciones relacionadas con los emoticones

Signos iconográficos analizados	21
Signos iconográficos relacionados con	Palabras, oraciones y expresiones
Función de lenguaje que pueden cumplir los signos iconográficos desde el destinador	Función Emotiva
Función de lenguaje que puede cumplir los signos iconográficos desde el destinatario	Función Connotativa
No de emoticones con coincidencia de significados entre E y R	12
No de emoticones con algunas coincidencias de significados entre E y R	9
No de emoticones sin coincidencias entre E y R	0
Clasificación de las palabras relacionadas con los signos iconográficos	Sustantivos, adjetivos, interjecciones, palabras nuevas, verbos
Clasificación de las oraciones y expresiones relacionadas con los signos iconográficos	Oraciones exclamativas, expresiones interjectivas, oraciones enunciativas e interrogativas.

A partir de la clasificación gramatical general realizada se encontró que hay un mayor número de oraciones exclamativas asociadas a E ,una tercera parte son expresiones interjectivas , y una mínima parte son enunciativas e interrogativas asociadas a E, mientras que R se encuentra relacionado con un mayor número de oraciones enunciativas, seguido en orden

de asociación con oraciones exclamativas, R se relaciona muy poco con oraciones interjectivas e interrogativas.

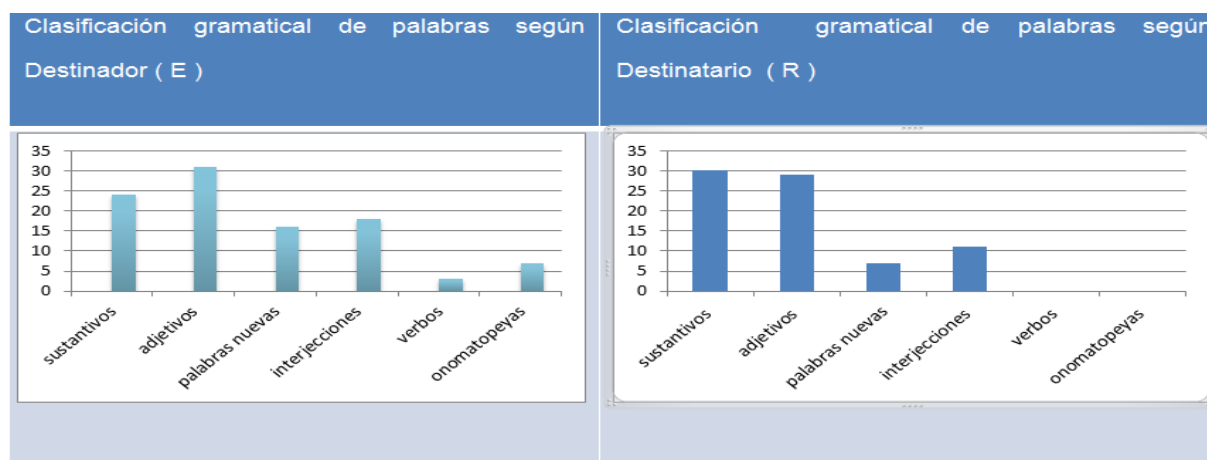
Gráfico 1 Comparación gramatical entre E y R relacionadas con el uso de los emoticones



Fuente propia

En cuanto a la clasificación gramatical de las palabras, se encontró que hay un mayor número de adjetivos relacionados con E, seguido de sustantivos, mientras que a R se encuentran asociados mayor número de sustantivos con una mínima diferencia con los adjetivos. Tanto E como R se encuentran relacionados con interjecciones, y palabras que en este trabajo se han denominado nuevas, que corresponden a aquellas palabras que pertenecen a otros sistemas lingüísticos (inglés) y se han vuelto de uso cotidiano en la tecno red social What's app, (algunas de esas palabras tienen origen en el inglés, pero han sufrido algún tipo de transformación en la red [ ok, okay, okey, exquiusmi ], otra como [ makia= beso- palabra de origen griego], en menor proporción y en relación a E, se encuentran asociados verbos y onomatopeyas.

Gráfico 2 Comparación gramatical de las palabras relacionadas con los emoticones



Fuente propia

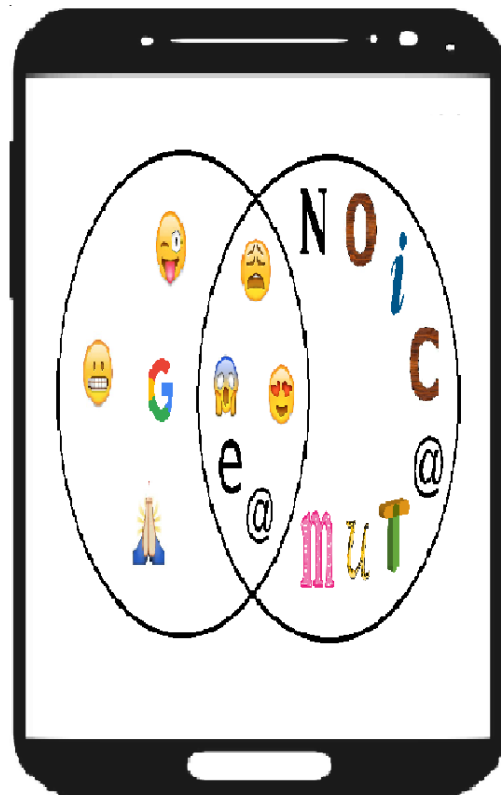
Se ha identificado un vínculo entre los signos iconográficos tratados en este trabajo y algunas palabras, oraciones y expresiones de la lengua española principalmente, el tipo de palabras y expresiones relacionadas a los emoticones entre las que se encuentran oraciones exclamativas e interjecciones, muestra que los signos iconográficos (emoticones) pueden estar cumpliendo las funciones emotiva y connotativa del lenguaje, por lo cual, cabe destacar el componente emocional que poseen las formas de comunicación en las redes sociales, sin desconocer, que no puede ser un aspecto a generalizar dependiendo de las personas que intervienen e interpretan los actos comunicativos.



# Análisis e interpretación de datos

*“... la lengua como un juego de ajedrez, donde ninguna unidad puede ser añadida, quitada o desplazada sin alterar el sistema entero de relaciones en el tablero”*

*Saussure*



### 3. Análisis e interpretación de datos

#### 3.1 Un acercamiento a los emoticones

Los emoticones pueden ser definidos de diferentes formas, según algunos autores:

Según el diccionario etimológico, la palabra emoticon tiene su origen en la palabra emoción, que viene del latín emotio o emotionis, nombre que se deriva del verbo emovere, que se forma de moveré (mover, trasladar, impresionar) con el prefijo e (de- desde) y significa hacer mover, desalojar, el sufijo icono, término griego eikon (imagen) que derivó en el vocablo ruso ikona y que se transformó en el francés icone, que se traduce en un imagen que mueve sentimientos.

Para la RAE, el término emoticono, es una adaptación gráfica propuesta para el acrónimo inglés emoticon (del ing emot[ion] “emoción+icon” icono) que significa combinación de signos presentes en el teclado de la computadora u ordenador, con la que se expresa gráficamente un estado de ánimo, su plural es emoticonos, en el contexto en el que se desarrolla el trabajo se usa emoticón (pl. emoticones) ya que la voz española que equivale al inglés icon es ícono, no \* icón.

Desde la Cibercultura (Levy 2007), los emoticones pueden ser llamados códigos ciberculturales que se han desarrollado al interior de comunidades virtuales, estos signos gráficos con diferentes formas, figuras y expresiones especialmente humanas o personificaciones humanas, pueden transmitir un mensaje o generar sentimientos entre los agentes de un acto comunicativo en este contexto.

Desde la semántica propuesta por Ullman (1962) y Guiraud (1955) los emoticones podrían ser definidos como signos no sistemáticos, de carácter visual, y según la semejanza con aquello que denotan, podrían definirse también como signos icónicos o iconográficos por representar

acciones o expresiones humanas reales, estos pertenecen al grupo de los signos artificiales y pueden llegar a convertirse en signos convencionales en la medida en la que se vayan generando acuerdos de uso (Guiraud, 1955, p. 13-20). Los emoticones son paralenguajes que de alguna manera permiten complementar el acto comunicativo a través de la expresión de sentimientos.

Desde la metáfora que ofrece la Ecología de los medios, especialmente desde la visión de Logan (2010) los emoticones como lenguajes, pueden ser considerados como organismos que evolucionan tal como lo hacen los seres bióticos, estos lenguajes interactúan en un ambiente mediático con los agentes humanos y las tecnologías de la información y la comunicación (citado en Scolari, 2015, p. 200-201).

### **3.1.1 Acerca de los significados y usos de los emoticones.**

Guiraud (1960) habló de los procesos de significación y de la forma como adquieren sentido los signos y las palabras. En el proceso de significación hay inmerso un factor psicológico que tiene que ver con la percepción de cada persona, mientras que el sentido de las palabras y de los signos parte de las relaciones entre las palabras del sistema lingüístico, siendo muy enfático en que el sistema tiene apertura hacia nuevas relaciones.

El sistema lingüístico del idioma español está compuesto por las relaciones entre signos convencionales, tal como lo afirma el autor refiriéndose a que son aceptados por los usuarios de este tal como si existiese un acuerdo.

Al indagar a algunas jóvenes de Pereira y Dosquebradas por el uso y percepción de unos signos iconográficos denominados en el contexto de redes como emoticones, se establece una relación directa con palabras, oraciones o expresiones en su mayoría del idioma español, de la misma manera, con palabras y oraciones del idioma inglés.

Se visibilizan algunos procesos de apropiación de expresiones de otro sistema lingüístico diferente al del sitio en el que se desarrolla el trabajo, una de las razones puede ser el contexto comunicativo, social y cultural en el que se encuentran inmersas las jóvenes, es evidente que se desarrollan procesos comunicativos globales y en ese ambiente cibercultural están expuestas a contenidos en diferentes idiomas, especialmente del inglés.

No se encontró una única relación entre un signo iconográfico y palabra, podría decirse que el factor psicológico hace que esta relación sea variable. En algunos casos se encontraron coincidencias entre el uso del destinador (E) y la percepción del destinatario (R) (Guiraud, 1972), en otros casos se encontraron similitudes pero también diferencias. Para realizar un acercamiento al posible significado de cada emoticón, se tuvo en cuenta el mayor número de respuestas relacionadas con palabras o expresiones (ver anexo 5 matriz de análisis de las palabras u oraciones relacionadas a los emoticones).

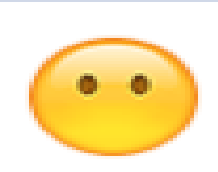


Al identificar las expresiones que las jóvenes relacionan con cada emoticón se puede observar que el signo podría estar cumpliendo una función emotiva principalmente cuando se trata del destinador (E) y una función connotativa cuando se trata del destinatario (R). Por lo cual podría decirse que los emoticones son signos que se encuentran relacionados con palabras u oraciones que pueden expresar y generar emotividad, y por esta misma naturaleza subjetiva se presentan diferencias perceptivas, interpretativas y de uso de los mismos.

Al realizar el análisis de la información, se pudo encontrar que algunas de las palabras, oraciones o expresiones relacionadas con los emoticones, están clasificadas como oraciones exclamativas e interjecciones, que bien son expresiones que pueden estar relacionadas con la emocionalidad.

### 3.1.2 Diccionario de emoticones.

Se elabora una tabla de resumen de los emoticones y la mayor relación encontrada de palabras, oraciones y/o expresiones según el destinador (E) y el destinatario (R). Se complementa con la clasificación gramatical de las palabras y los tipos de oraciones relacionadas a estos.

Tabla 6 Diccionario de emoticones

Signo iconográfico	palabras – oraciones – interpretaciones		Categorías Gramaticales y tipos de oraciones
E	R		
	No quiero hablar!	No quiere hablar	Oraciones exclamativas
	Estoy confundida!	Esta dudando	Oraciones enunciativas
	Molesta	Confundida	Adjetivos
	Bien! -ok-Makia	Se siente bien	Oraciones enunciativas
	Está bien!(sarcasmo)	Le molesta	Oraciones exclamativas Palabras nuevas interjección
	Me gusta! Me encanta!	Le parece lindo – le agradó	Oraciones exclamativas
	Sonrojada (vergüenza)	Me fastidia!	Oraciones enunciativas
	Gracias! (verguenza)		Adjetivos Interjección

	<p>Era una broma!                      Es una broma</p> <p>Yolo (you only live once)    lol (lot of laugh)</p> <p>Me da igual!                      Le molesta</p>	<p>Oraciones Exclamativas</p> <p>Palabras nuevas</p> <p>Oraciones enunciativas</p>
	<p>Qué tristeza!                      Lo siento!</p> <p>Lástima-decepción                      perdón-tristeza</p>	<p>Oraciones Exclamativas</p> <p>Sustantivos</p>
	<p>Me enamora! me gusta!    le encanta- le gustó</p> <p>Amor – gusto                      Feliz- alegría</p>	<p>Oraciones Exclamativas</p> <p>Oraciones Enunciativas</p> <p>Sustantivos</p> <p>Adjetivos</p>
	<p>Risa- genial                      divertido-broma</p> <p>Crazy                      bob@</p> <p>Muy chistoso!                      Le parece divertido</p>	<p>Sustantivos</p> <p>Adjetivos</p> <p>Palabras nuevas</p> <p>Oraciones Enunciativas</p>
	<p>Agggh! Mmm qué?                      Pensativa</p> <p>Si, claro!                      lógico</p> <p>Es molesto! -Me da igual!                      No entiende</p>	<p>Interjecciones</p> <p>Oraciones Exclamativas</p> <p>Oraciones Enunciativas</p>

	<p>Tristeza-cansada      molestia –desilusión</p> <p>Qué aburrido!      No le gustó - no se podrá</p> <p>Qué tristeza!</p> <p>Ya qué!      Le da igual!</p>	<p>Sustantivos</p> <p>Adjetivos</p> <p>Oraciones Exclamativas</p> <p>Oraciones Enunciativas</p>
	<p>Risa- gracioso      chistoso</p> <p>Jajaja! - hahaha!      Dije algo Gracioso</p> <p>Qué risa! Me dá risa!      Quiere seguir hablando</p>	<p>Sustantivo</p> <p>Adjetivos</p> <p>Oraciones Exclamativas</p> <p>Oraciones Enunciativas</p> <p>Interjecciones (nueva)</p>
	<p>Interesante!      Pensativa</p> <p>Mmmm!      Lo duda</p> <p>Estoy pensando!      La dejé pensando</p>	<p>Oraciones exclamativas</p> <p>Oraciones Enunciativas</p> <p>Interjecciones</p>
	<p>Tristeza-desconsuelo      Desesperación- ternura</p> <p>Qué triste! Quiero llorar!      Va a llorar</p>	<p>Sustantivos</p> <p>Adjetivos</p> <p>Oraciones Exclamativas</p> <p>Oraciones Enunciativas</p>
	<p>Vergüenza-timidez      tierna-apenada</p> <p>Qué pena! Qué lindo!      Le dio pena</p> <p>No quiero verlo</p> <p>Me da pena!      Sonrojada</p>	<p>Sustantivos</p> <p>Adjetivos</p> <p>Oraciones Exclamativas</p> <p>Oraciones Enunciativas</p>

	Lindo – tierno      cariñoso Qué tierno!      Le parece tierno Oso      tiene ojeras- le da igual	Adjetivos sustantivo Oraciones enunciativas Oraciones Exclamativas
	Lógico! Obvio!      Tenía razón Exquiusmi! O sea!      Tu sabes Cool!      Es muy diva Creída- convencida      Egocéntrica- ridícula	Expresiones interjectivas Oraciones enunciativas Adjetivos nuevas
	Genial! Único      Fino Perfecto! Por supuesto!      Excelente Listo! Correcto!      Cool! Indignante      Sarcasmo	Oraciones Exclamativas Expresiones interjectivas Adjetivo Sustantivo nuevas
	No quiero decirlo!      Prefiere callar Me gusta!      Es tierno! Lo siento!      Le da pena Damn it!	Oraciones Exclamativas Oraciones enunciativas nuevas
	Todo bien! Me gusta!      Está de acuerdo Ok-okey- cool      Le parece bien Bien-mal      Sarcasmo	Oraciones exclamativas Oraciones enunciativas Palabras nuevas Adjetivos














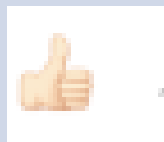

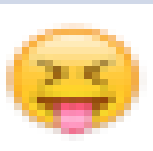

	<p>Impactada-sorprendida    Está sorprendida</p> <p>Oh Dios mío!    OMG    Me asustó!</p> <p>Ayyy!    No me lo esperaba</p>	<p>Adjetivos</p> <p>Oraciones enunciativas</p> <p>Oraciones exclamativas</p> <p>Interjecciones</p> <p>nuevas</p>
	<p>Por favor!    Ojalá!    Tiene esperanza</p> <p>Rece por mi!    Ruego</p>	<p>Oraciones enunciativas</p> <p>Oraciones Exclamativas</p> <p>Interjecciones</p> <p>Sustantivo</p>
	<p>Party- Fiesta    Diversión</p> <p>Sólo diversión    Estamos de fiesta!</p> <p>Eepaa!    Está emocionada</p>	<p>Sustantivos</p> <p>Oraciones exclamativas</p> <p>Interjecciones</p> <p>Palabras nuevas</p>




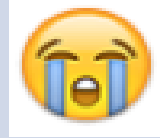




### 3.1.3 Campos semánticos de los emoticones.

Las palabras y oraciones relacionadas con los signos iconográficos, se clasifican en campos de acuerdo a su significación, por lo cual, los emoticones adquieren esta misma condición. La semántica como ciencia del significado explica la forma como las personas dan sentido a los signos, este sentido es dado en los contextos reales comunicativos. Cada grupo de emoticones está vinculado con la expresión de ciertos sentimientos, emociones o acciones, el carácter gráfico de estos signos y la similitud que tienen con las acciones humanas, hace que sean de fácil interpretación y uso, sin embargo, juegan un papel importante tanto el destinador quien

envía, como el destinatario quien recibe, dada la presencia del factor subjetivo en el proceso comunicativo.

Tabla 7 Campos semánticos de los emoticones

Campos semánticos	Emoticones por campo semántico
<ul style="list-style-type: none"> <li>Sentimiento de duda, angustia, molestia, indiferencia que genera el no querer hablar, acción de estar pensando</li> </ul>	  
<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión de asombro y sorpresa, gesto dado por una equivocación. Sentimiento de vergüenza, susto, indignación, sentirse equivocado, pedir perdón, suplica, oración</li> </ul>	   
<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión de aceptación, estar de acuerdo con algo o de lo que se habla está bien, gusto por algo, valoración, puede estar inmerso el sarcasmo y el agradecimiento</li> </ul>	    
<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión de alegría, emotividad, risa, gracia, diversión, euforia, celebración, broma, locura.</li> </ul>	  

	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sentimiento de tristeza</li> </ul>	  
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión de ternura y amor</li> </ul>	 
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Social, saludar y agradecer</li> </ul>	 

Los emoticones analizados en este trabajo, se pueden clasificar en 7 campos semánticos, por la similitud en su significado y uso. Se encontró un grupo de emoticones que son usados para expresar sentimientos de duda, angustia, molestia e indiferencia, otro grupo de signos, parecen expresar asombro, sorpresa, susto o vergüenza por haberse equivocado que puede tener implícito una expresión de pedir perdón. El tercer grupo de emoticones se usa para demostrar que se está de acuerdo aunque puede estar implícita la expresión de sarcasmo. Un cuarto grupo expresa alegría, celebración, euforia, un quinto grupo de emoticones expresa sentimientos de tristeza y llanto. El sexto grupo de emoticones está relacionado con la expresión de ternura y amor, y el séptimo grupo de emoticones parece cumplir una función social de saludar, agradecer o despedirse.

### 3.1.4 Diccionario de palabras nuevas.

Se ha encontrado un grupo de palabras que en el desarrollo de este trabajo he denominado nuevas, algunas son palabras de otro sistema lingüístico, que están siendo usadas con un *sentido* equivalente al propio, otras parecen haber sido transformadas o deformadas al ser usadas en el contexto de la techno red social What's app.

Se evidencia la incorporación de expresiones nuevas en el discurso cotidiano de algunas jóvenes de Pereira y Dosquebradas, estos procesos se pueden estar generando por las constantes interconexiones globales que ocurren en los ambientes ciberculturales. A continuación se presenta una tabla que resume estas palabras.

Tabla 8 Diccionario palabras nuevas

Diccionario de Palabras Nuevas	Uso de las palabras en la techno red
Makia	Bueno – chévere
bob@	Boba
Crazy	Loco
Yolo	No importa! porque sí! Porque quise!
LOL	Risa
Ok- Okey- okay	De acuerdo- bien
Cool!	Chévere-fresco

Damn it!	Maldición
OMG	Oh My God!
Party	Fiesta
Whatever	Lo que sea
Ha ha ha!	Ja ja ja! risa

Se ha estado hablando de unas formas de lenguaje que se encuentran presentes dentro de lo que se ha denominado una red social (Rizo 2003), que no difiere en nada de lo que es una comunidad virtual Levy (2007). A lo largo de este trabajo se ha pretendido lograr una aproximación a dichos lenguajes, se ha realizado un acercamiento a las significaciones y usos de los emoticones y se ha encontrado una estrecha relación de estos con palabras u oraciones propias del sistema lingüístico español como también expresiones del idioma inglés.

En el contexto de las tecno- redes sociales, se podrían estar unificando las significaciones de estos signos iconográficos, llegando a establecer acuerdos de uso, característica propia de los signos convencionales. También se puede ver como los dos sistemas de signos se encuentran relacionados, por lo cual, queda abierta la posibilidad de creación de un nuevo sistema de comunicación.

### **3.2 ¿Se encuentra en proceso de desarrollo un nuevo sistema comunicativo?**

Se ha encontrado una relación directa de significación y uso entre los emoticones y palabras, oraciones y expresiones, dos sistemas de signos diferentes, el primero conformado por signos gráficos que representan gestos, emociones, sentimientos, el segundo basado en el uso de signos fonéticos que forman palabras y oraciones que a su vez tienen un conjunto de reglas que las rigen.



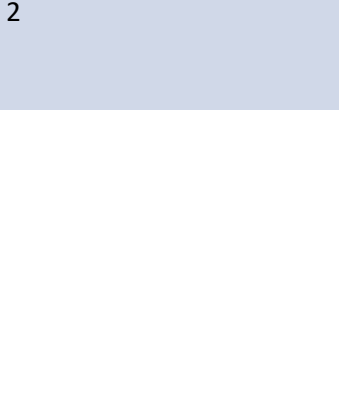
Estos dos sistemas de signos se encuentran presentes en el contexto comunicativo de una red social o comunidad virtual conformada por jóvenes, y corresponde al segundo objetivo planteado en este trabajo, indagar si se ha desarrollado un nuevo sistema comunicativo y procurar describirlo.

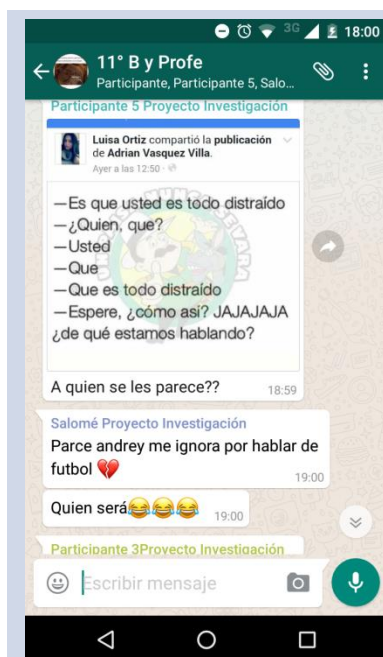
#### **3.2.1 Análisis conversacional en What's app (recolección segunda parte).**

En esta segunda parte del trabajo se hace un análisis conversacional que busca identificar los elementos, procesos y relaciones dadas en dicha comunidad virtual, para lo cual se tomará una muestra de 19 minutos consecutivos del proceso comunicativo.

En la siguiente tabla se relacionan los pantallazos de unas conversaciones, y se describen allí, la frecuencia de participación, el tiempo de respuesta, los contenidos y la clasificación de los contenidos entre los cuales se encuentran los contenidos de texto clasificados a su vez en categorías gramaticales y tipos de oraciones, los emoticones.

Tabla 9 Análisis conversacional

Pantallazos	Descripción de Contenido		
	Hora	Contenido	participante
	18:57	saludo (texto) interjección (nueva)	3
	18:58	imagen + texto (enunciativa)	5
	18:58	texto (interjección ja ja)	6
	OBSERVACIONES:		
	El tiempo de respuesta 1 minuto y menos de 1 minuto		
	Texto	imagen	emoticon
	3	1	0
	2 interjecciones		
	1 enunciativa		
	18:58	texto (interjección jajaja)	2
	18:59	imagen con texto	2
	18:59	texto (interjección) + emoticon+ texto+ Emoticon	6
	OBSERVACIONES:		
	El tiempo de respuesta 1 minuto y menos de 1 minuto		
	Texto	imagen	emoticon
	4	1	1 (9 repeticiones)
	2 interjecciones		
	2 enunciativas		



3

18:59 imagen con texto + texto(interrogativa) 5

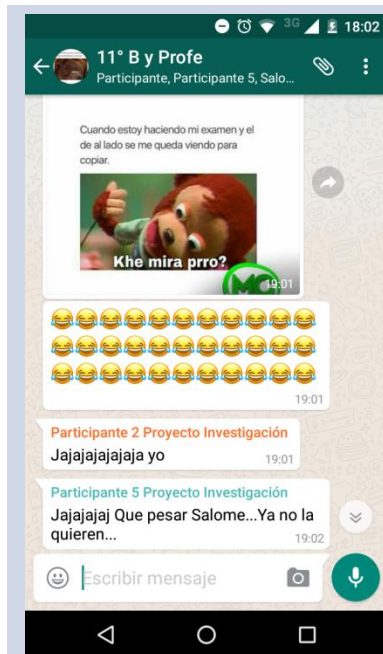
19:00 texto(enuncia) + emoticon 6

19:00 texto(interrogativa)+ emoticon 6

OBSERVACIONES:

El tiempo de respuesta 1 minuto y menos de 1 minuto

Texto	imagen	emoticon
4	1	2( 1,3 repeticiones)
2 interrogativas		
1 enunciativa		



4

19:01 imagen con texto + emoticon 5

19:01 texto (interjección) 2

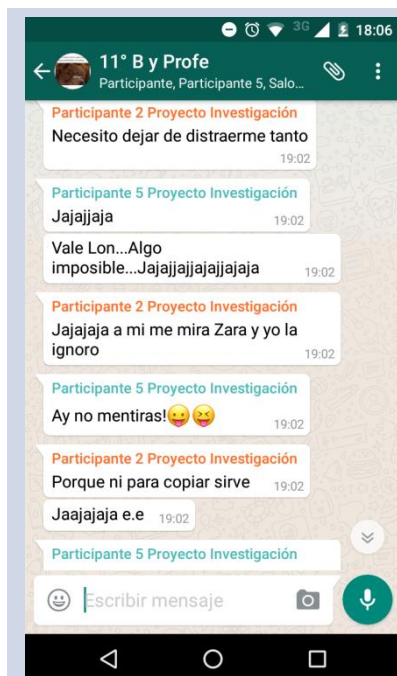
19:02 texto (interjección+ enunciativa) 5

OBSERVACIONES:

El tiempo de respuesta 1 minuto y menos de 1 minuto

Texto	imagen	emoticon
3	1	1(30 repeticiones)
2 interjecciones		
2 enunciativas		
1 interrogativa		





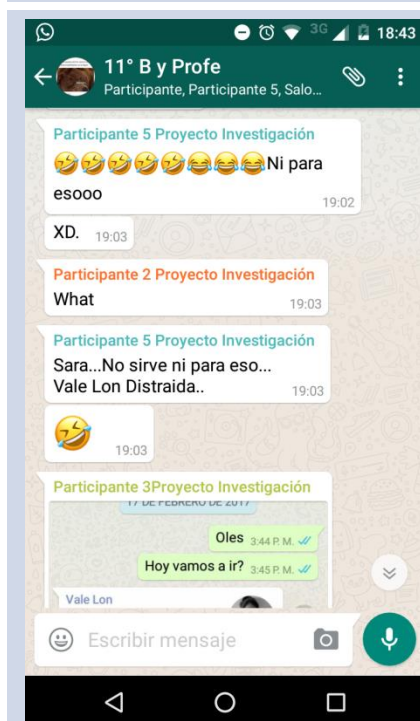
5

19:02	texto (o enunciativas )	2
19:02	texto (interjección jaja)	5
19:02	texto (enunciativa +interjección)	5
19:02	texto (exclamativa) emoticones	5
19:02	texto (enunciativa) + interjección ja	2

## OBSERVACIONES:

El tiempo de respuesta menos de 1 minuto

Texto	imagen	emoticon
5	0	2 (1,1 repeticiones)
3 enunciativas		
3 interjecciones		
1 exclamativa		



6

19:02	emoticones+ texto ( enunciativas )	5
19:03	texto (XD)	5
19:03	texto (What)	2
19:03	texto (enunciativa) + emoticon	5
19:03	pantallazo (texto interjección+ interrogativa	2

## OBSERVACIONES:

El tiempo de respuesta 1 minuto y menos de 1 minuto

Texto	imagen	emoticon
5	1	2 (6, 3 repeticiones ) 9
2 enunciativas		
1 interjección		
1interrogativa		
2 nuevas		



7

19:03	texto ( enunciativas ) + emoticones	3
19:03	texto ( enunciativa )	5
19:04	texto (interjección)	2
19:04	texto (enunciativa+ interjección)	5
19:04	nota de voz (música)	6
19:04	emoticones	6
19:08	texto( interjección jajaja )	2

## OBSERVACIONES:

El tiempo de respuesta entre 1 minuto y 4 minutos

Texto	imagen	emoticon	nota de voz
5	0	2 -4 repeticiones	1
3 enunciativas			
2 interjecciones			



8

19:08	imagen (texto y foto)	2
19:08	texto (interrogativa)	5
19:08	texto	6
19.09	texto (enunciativa) +emoticones	6

## OBSERVACIONES:

El tiempo de respuesta 1 minuto y menos de 1 minuto

Texto	imagen	emoticon
4	1	2 -1 repetición
3 enunciativas		



9

19:09	texto (interjección jaja )	5
19:09	texto (interrogativa)	5
19:09	texto(exclamativa)+ emoticon	5
19:09	emoticon + texto (interrogativa)	6
19:09	emoticones	3
19:10	imagen (texto y foto)	6

## OBSERVACIONES:

El tiempo de respuesta 1 minuto y menos de 1 minuto

Texto	imagen	emoticon	
5	1	2 (1 , 8 repetición)	9
1 enunciativas			
2 interrogativas			
1 interjección			
1 exclamativa			



10

19:11	emoticones texto (exclamativa)	5
19:11	nota de voz (música) + texto	6
19:11	texto (enunciativa)	5
19:12	texto(Interjección) + texto enunciativa	1

## OBSERVACIONES:

El tiempo de respuesta 1 minuto y menos de 1 minuto

Texto	imagen	emoticon	nota de voz
5	0	1-6 repeticiones	1
2 enunciativas			
1 interjección			
1 exclamativa			



11

19:14	texto (interjección) + interrogativa	2
19:14	texto (interrogativa)	6
19:15	texto (enunciativa)	5
19:15	texto( exclamativa + Interjección)	2
19:15	texto (enunciativa) emoticon	6
19:15	texto(enunciativa)	2

**OBSERVACIONES:**

El tiempo de respuesta 1 minuto y menos de 1 minuto

Texto	imagen	emoticon
6	0	1-1 repetición
3 enunciativas		
2 interjecciones		
1 exclamativa		
2 interrogativas		

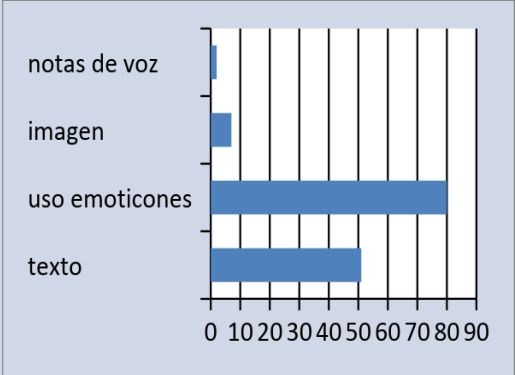
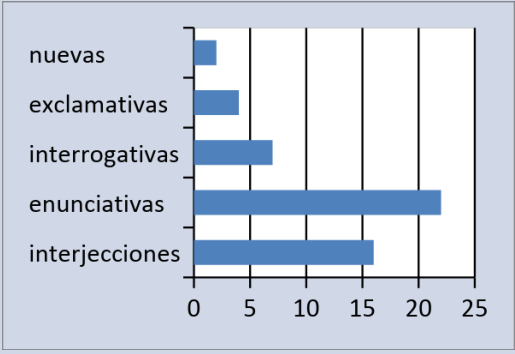
Fuente propia

Se han identificado factores inmersos en el proceso de comunicación desarrollado en What's app, tales como contenidos, tiempos de respuesta, frecuencia de participación, clasificación de los contenidos de texto, signos iconográficos, entre otros.

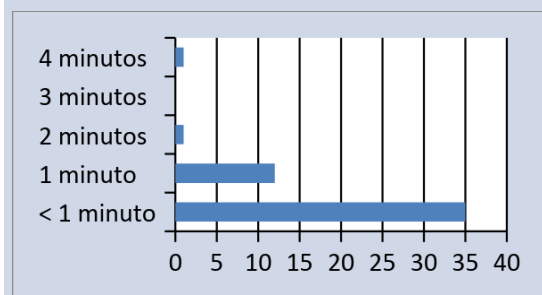
### 3.2.2 Análisis y tratamiento de información (segunda parte).

La información anteriormente encontrada, es organizada en gráficos de barras para una mejor visualización y comprensión, sin embargo los datos numéricos solo son tenidos en cuenta para mejor descripción de los procesos comunicativos que aparecen en el siguiente apartado.

Tabla 10 Análisis de los factores encontrados en los procesos comunicativos

Contenidos usados en las conversaciones escritas en la Red Social What's app.	Contenidos usados en la Red Social What's app												
<p>Contenidos usados en la comunicación vía What's app</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Contenido</th> <th>Frecuencia (aproximada)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>notas de voz</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>imagen</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>uso emoticones</td> <td>80</td> </tr> <tr> <td>texto</td> <td>50</td> </tr> </tbody> </table>	Contenido	Frecuencia (aproximada)	notas de voz	2	imagen	5	uso emoticones	80	texto	50	<p>Los contenidos encontrados en las conversaciones en la Red Social What's app, en orden de uso de mayor a menor son emoticones, texto, imágenes y notas de voz.</p> <p>Los más encontrados son los emoticones y los contenidos de texto, aunque en menor cantidad.</p>		
Contenido	Frecuencia (aproximada)												
notas de voz	2												
imagen	5												
uso emoticones	80												
texto	50												
<p>Contenido de texto por clasificación gramatical</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Clasificación gramatical</th> <th>Frecuencia (aproximada)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>nuevas</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>exclamativas</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>interrogativas</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>enunciativas</td> <td>22</td> </tr> <tr> <td>interjecciones</td> <td>16</td> </tr> </tbody> </table>	Clasificación gramatical	Frecuencia (aproximada)	nuevas	2	exclamativas	4	interrogativas	7	enunciativas	22	interjecciones	16	<p>Se encontraron elementos de texto clasificados de mayor a menor en oraciones enunciativas, interjecciones, oraciones interrogativas, oraciones exclamativas y palabras nuevas.</p> <p>Predomina el uso de las oraciones enunciativas y de interjecciones y aparecen dos palabras nuevas (khe) (What).</p>
Clasificación gramatical	Frecuencia (aproximada)												
nuevas	2												
exclamativas	4												
interrogativas	7												
enunciativas	22												
interjecciones	16												

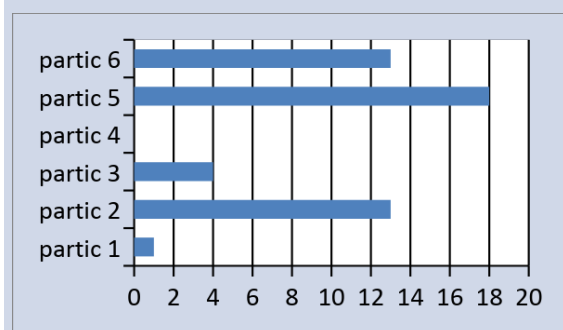
### Tiempo de respuesta



Al observar el intercambio y los turnos en la comunicación en What's app, se puede decir que la conversación se desarrolla en segmentos o intervenciones, se puede notar un componente de inmediatez en el tiempo de respuesta:

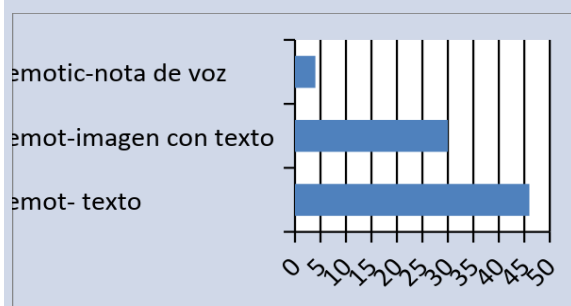
La gran mayoría de las respuestas se dieron en menos de 1 minuto, una cuarta parte se dieron en aproximadamente 1 minuto, y una mínima cantidad de respuestas se demoraron entre 2 y 4 minutos.

### Frecuencia de participación en la conversación



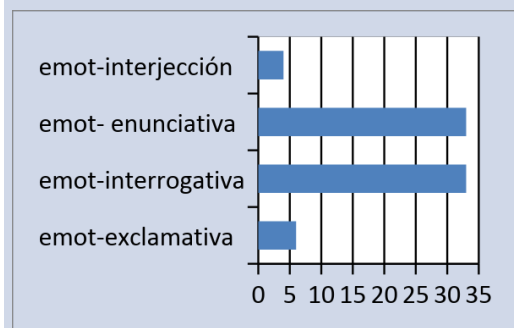
Teniendo en cuenta que al grupo pertenecen 15 personas, en la conversación hubo participación solo de 5, entre las cuales se desarrolla principalmente el dialogo.

### Contenidos asociados a los emoticones



Los emoticones usados en el desarrollo de las conversaciones escritas a través de What's app, se encuentran asociados a otros contenidos. La mayor cantidad se encuentra asociada a contenido de texto, luego a imágenes con texto, después a notas de voz

Emoticones asociados con tipos de oraciones y categorías gramaticales



Los emoticones asociados a texto o imágenes con texto, se pueden asociar a las categorías gramaticales de los textos encontrados. Igual número de oraciones interrogativas y enunciativas, un menor número a oraciones exclamativas e interjecciones.

### 3.2.3 ¿Cómo funciona este sistema comunicativo en red a través de What's app?

Con el objetivo de contextualizar, se retoman los conceptos comunidad virtual y redes sociales a través de los cuales se desarrollan las conversaciones. Levy (2007) afirma que "...Una comunidad virtual se construye sobre afinidades de intereses (...) se trata simplemente de un colectivo más o menos permanente" (p.100-103), la doctora Rizo (2003) por su parte dice que "Las redes son, antes que nada, formas de interacción social, espacios sociales de convivencia y conectividad".

Las tecno redes sociales o comunidades virtuales son ambientes tecnológicos que configuran un sistema, y como tal tiene una estructura, al interior de la cual se desarrollan procesos comunicativos entre agentes humanos a través de códigos ciberculturales (Levy 2007).

El análisis conversacional que postula Garfinkel (1967) está centrado en la organización del diálogo en la actividad cotidiana" y postula varios elementos a tener en cuenta:

La interacción: los agentes que intervienen en estos diálogos son jóvenes entre los 15 y 18 años de edad que hacen parte de una comunidad virtual y a la vez de una comunidad educativa, que comparten intereses y tienen unas condiciones socioeconómicas similares, por lo cual se puede decir que la interacción se da entre pares. En cuanto a la forma de interacción y quiénes interactúan: los diálogos se establecen en forma escrita a través la red social What's app, se puede notar que no todos los integrantes de la comunidad participan al mismo tiempo, para este caso, de 15 personas que conforman el grupo intervenido, sólo 5 interactuaron en el tiempo de muestra de la conversación que fueron 20 minutos, algunas con mayor participación que otras.

Los contenidos encontrados están clasificados en signos lingüísticos convencionales y signos iconográficos, también imágenes, notas de voz. En cuanto a los códigos de comunicación, se encuentra el uso de signos lingüísticos convencionales (Guiraud 1960) del idioma español, los cuales tienen una estructura normativa propia, se encuentran también signos iconográficos (emoticones) de los cuales no se han encontrado normas, sólo algunas formas de uso. Los signos iconográficos representan palabras u oraciones asociados a la expresión de sentimientos, estados de ánimo y función social, suelen aparecer acompañando los signos lingüísticos convencionales; es superior el número de emoticones encontrados en relación con el número de unidades de texto (oraciones), en ocasiones se repite el mismo signo en una misma intervención haciendo alguna clase de énfasis. Como códigos de comunicación, también se encuentran imágenes, imágenes con texto, notas de voz (audio), música, entre otros.

Los contenidos de texto encontrados se pueden clasificar de mayor a menor en oraciones enunciativas, interjecciones, oraciones interrogativas, exclamativas y algunas palabras que se han denominado nuevas en este trabajo.



En las conversaciones, el sistema de turnos en la interacción se puede observar desde el tiempo de respuesta que es casi inmediato, en menos de un minuto se visualizan una o más respuestas de la misma o diferentes participantes, el tiempo mayor encontrado ha sido tres minutos.

La comunicación mediante texto puede ser de forma consecutiva o no consecutiva, los mensajes se pueden enviar completos, pero se evidencia una tendencia a escribir y enviar partes de una oración o idea, afectando en ocasiones la cohesión entre las ideas. La secuencia de la retroalimentación entre destinador y destinatario también se puede ver afectada por esa partición de las ideas en el mensaje.

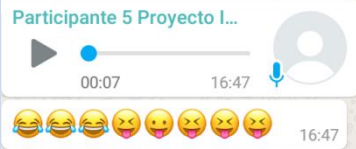
En cualquier momento de la conversación, cualquier miembro de la red, envía o comparte diferentes contenidos, interrumpiendo muchas veces una conversación en curso y estableciendo así varias conversaciones a la vez. Los contenidos que se envían y comparten, son imágenes con o sin texto, música, videos, emoticones, texto (signos lingüísticos) y notas de voz. En los procesos comunicativos en What's app, se pueden retomar conversaciones que se han tenido anteriormente a través de un pantallazo (screenshot). Las acciones que se ejecutan constantemente son enviar y compartir, estas se consideran parte del sistema.

En cuanto a la estructura de la conversación, se evidencia un momento de apertura con un saludo que utiliza una de las palabras nuevas de las que se ha hablado en este trabajo. (Hoñi por referirse a Hola), el desarrollo de las conversaciones se da en torno a algún contenido de imagen, o nota de voz, el cual es comentado por los demás agentes a través de los signos lingüísticos convencionales y/o emoticones que en ocasiones se repiten, se encuentra contenido emotivo. No se identifica cierre de la conversación en el tiempo observado.

### 3.2.4 Signos iconográficos y signos lingüísticos en las conversaciones en What's app.

Para determinar la relación de los signos lingüísticos convencionales con los emoticones y observar el comportamiento del signo iconográfico en la oración, se toma muestra aleatoria de algunas oraciones no consecutivas que contienen emoticones, se elimina de la oración al emoticón y se reemplaza por la significación que más se acomode entre las identificadas anteriormente en el diccionario de emoticones (tabla 5).

Tabla 11 Reemplazo de emoticones por palabras u oraciones.

Mensajes escritos + signos iconográficos	Unión mensaje y expresión que representa el emoticón	Función del emoticón
	Se me olvidó usar el celular, que risa!	Complementa la oración
	Boba y cómo? Jajaja	Complementa la oración
	Eliza Me muero de la risa!	Complementa la oración
	Ush! Qué risa! Jajaja!	Complementa la oración y enfatiza
 <div data-bbox="557 1598 756 1745" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">       Usted dice que la próxima vez habla duro y no lo hace     </div>	Usted dice que la próxima vez habla duro y no lo hace jajaja! Qué risa! Bob@ Era una broma! jaja!	Complementa la oración

<p>Participante 3 Proyecto Investigación</p> <p>😂😂😂😂 16:49</p> <p>Parce si 16:49</p>	Qué risa! Jajaja! Parce sí	Complementa la oración
<p>Siempre me pasa 😞 16:46</p>	Siempre me pasa Qué tristeza!	Complementa la oración
<p>Participante 5 Proyecto Investigación</p> <p>😂😂😂😂 Ay Que risaaa, 16:46</p>	Jajaja! Ay qué risa! Qué gracioso! Ay Qué risaaa	Enfatiza
<p>Participante 5 Proyecto I...</p> <p>00:19 16:52</p> <p>16:53</p> <p>16:53</p> <p>Karol es muy grosera</p>	Karol es muy grosera. Es molesto! Agggh!	Complementa
<p>Participante 6 Proyecto Investigación</p> <p>Que cansancio 💔😞 16:53</p>	Qué cansancio! Qué cansancio!	Enfatiza
<p>Participante 2 Proyecto Investigación</p> <p>Niñas, niñassss Van a sacar una serie de Stephen King donde gran parte de las obras de él esten en la pantalla 😍😍😍😍 😍😍😍</p> <p>Muero de felicidad 19:45</p>	Niñas, niñasss Van a sacar una serie de Stephen King donde gran parte de la obras de él estén en la pantalla Me gusta! Me encanta! Me enamora! Muero de felicidad	Complementa
<p>Participante 6 Proyecto Investigación</p> <p>Ohhhh 🤔 19:51</p>	Ohhh Oh Dios mío!	Complementa
<p>Participante 5 Proyecto Investigación</p> <p>Jajaja Ay sofia...como así? 21:38</p> <p>Ay que peshar! 🤔 21:38</p>	Jajaja Ay Sofía... como así? Ay que peshar! No me lo esperaba	Complementa
<p>Participante 5 Proyecto Investigación</p> <p>🤔 Ay vale lon. Jajajaja Que tiernos. 17:35</p>	Ayyy! Ay vale lon. Jajajaja Que tiernos.	Enfatiza

 	<p>Sip Gracias Todo bien!</p>	<p>Complementa</p>
   	<p>Siii (sonrojada) Hahaa Es que era para hoy Que necesitaba guardar el carro</p>	<p>Expresa sentimiento de vergüenza</p>
	<p>Muchas gracias (verguenza)</p>	<p>Expresa sentimiento de vergüenza</p>
	<p>AHHHH ( confundida)</p>	<p>Expresa sentimiento de inconformidad</p>
	<p>Como le va a dar eso O sea! Mjjj!</p>	<p>Complementa la oración</p>
	<p>Está bien, todo bien!</p>	<p>Enfatiza</p>
 	<p>No tienes que exagerar tanto (es molesto)</p>	<p>Expresa sentimiento de molestia</p>
	<p>Me cayó (sentimiento de tristeza)</p>	<p>Expresa sentimiento de tristeza</p>

<p>Participante 1 Proyecto Investigación</p> <p>Yo necesito suerte para no perder más de tres materias 13:1</p> <p>😭😭😭😭 13:18</p>	Yo necesito suerte para no perder más de tres materias Qué triste! Voy a llorar!	Complementa la oración, enfatiza sentimiento de tristeza
<p>😂gracias 😘 17:03</p>	Jajaja gracias un beso	Complementa la oración
<p>💋🎉🎉🎉🎉 14:07</p> <p>Hermosa 14:07</p>	Un beso, celebremos, la queremos Hermosa	Complementa la oración
<p>😊🙏 Amén 15:34 ✓</p>	Agradecemos Amén	Complementa la oración
<p>🎉🎉🎉🎉👍 21:54</p>	Celebremos! Me gusta!	Expresa un mensaje con sentido
<p>🤔yuri 13:36</p>	Yuri está pensativa	Complementa la oración

### 3.2.5 ¿Cómo se encuentran los emoticones en los textos?

Al realizar el ejercicio anterior, en el que se unen los mensajes con contenido de texto o de voz con las expresiones que representan los emoticones, se puede encontrar 5 formas en las que se estructura la comunicación escrita:

1<sup>er</sup> caso: El signo iconográfico complementa la oración y se establecen oraciones con sentido completo

(Contenido de texto)	+	( emoticón )	= mensaje,	entonces	→
Expresión	+	palabra o expresión	= mensaje,	entonces	→
Expresión	+	complemento	= mensaje (oración con sentido completo)		

Siempre me pasa 😞 16:46

Siempre me pasa ¡Qué tristeza!

2<sup>do</sup> caso: El signo iconográfico puede repetirse en el mismo mensaje con el ánimo de enfatizar

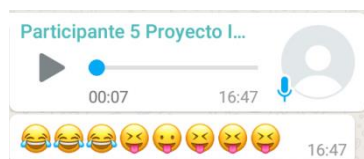
(Contenido de texto)	+	(emotición) <sup>2</sup>	= mensaje,	entonces	→
Expresión	+	(palabra o expresión) <sup>2</sup>	= mensaje,	entonces	→
Expresión	+	complemento (énfasis)	= mensaje (oración con sentido completo)		

Participante 5 Proyecto Investigación  
🤔🤔🤔🤔 Ay Que risaaa, 16:46

Jajaja! ¡Que risa! Ay Que risaaa

3<sup>er</sup> caso: varios emoticones se repiten en el mismo mensaje


(Contenido de voz o escrito)	+	(emotición) <sup>2</sup> (emotición) <sup>2</sup>	= mensaje,	entonces	→
Oración	+	(palabra) <sup>2</sup> + (expresión) <sup>2</sup>	= mensaje,	entonces	→
Oración	+	oración + oración	= mensaje (oración compuesta)		




Usted dice que  
la próxima vez  
habla duro y no  
lo hace

Usted dice que la próxima vez habla duro y  
no lo hace jajaja! Qué risa! Bob@ Era una  
broma! jaja!

4<sup>to</sup> caso: La palabra asociada al emoticón no complementa la oración, el emoticón sólo expresa un sentimiento, es un elemento tácito, por lo cual la oración no se modifica.


(Contenido de voz o escrito) + (emotición) = mensaje, entonces  



Expresión + sentimiento = mensaje, entonces  


Expresión + sentimiento = mensaje (la misma oración)



5<sup>to</sup> caso: El mensaje sólo contiene emoticones

Emotición + (emotición) = mensaje, entonces  


palabra o expresión + palabra o expresión = mensaje, entonces  


oración simple + oración simple = mensaje (oración compuesta)



Celebremos! Me gusta

Como puede observarse los mensajes no siempre se presentan de una misma forma, pueden estar compuestos por contenido de voz y/o de texto, imágenes o imágenes con texto y emoticones. Los emoticones se encuentran asociados a palabras, expresiones y oraciones, al ser puestos en un mensaje, pueden cumplir una función de complemento y darle sentido completo a la oración modificando la inicialmente dada; estos paralenguajes parecen ser usados para hacer énfasis en una expresión o acontecimiento. Se observa una tendencia a la intensificación de las expresiones no solo con emoticones, sino también con alargamientos en la escritura de algunas palabras. El uso de las mayúsculas parece no ser importante ni para usar nombres propios, ni el uso de las tildes.

Se puede notar, que los emoticones por sí solos pueden generar mensajes con *sentido*, estos signos podrían estar reemplazando algunas palabras o expresiones dentro del sistema lingüístico convencional, lo cual podría significar un indicio de unas nuevas formas comunicativas.

### **3.2.6 Palabras nuevas en las conversaciones de What's app.**

Se encontraron en diferentes conversaciones dentro de la misma comunidad virtual de jóvenes entre los 15 y 18 años de edad residentes en la zona cafetera de Colombia (Pereira y Dosquebradas), palabras y oraciones que se han denominado nuevas en este trabajo, por tener algunas condiciones excepcionales dentro de las conversaciones. Se identificaron algunas del idioma inglés, siendo usadas de forma literal, y otras que presentan modificaciones morfológicas, otras del idioma español que han modificado fonemas.



Tabla 12 Palabras nuevas en las conversaciones de What's app

Pantallazos conversaciones palabras nuevas	Qué representan
<p>Participante 6 Proyecto Investigación</p> <p>Ole como grabo jajajajajajajajaj kenervios 19:17</p>	<p>Ole hola</p> <p>Ke que</p>
<p>Participante 3 Proyecto Investigación</p> <p>Hoñi 18:57</p>	<p>Hoñi Hola</p>
	<p>Khe que</p> <p>Prro perro</p>
<p>Yo se los voy a mandar a fb a las dos 16:19</p>	<p>Fb facebook</p>
<p>Participante 6 Proyecto Investigación</p> <p>parce y como ... 17:59</p> <p>no entiendo D: 17:59</p>	<p>... pensando (otra forma de emoticón)</p> <p>D: sorprendida</p>
<p>Participante 1 Proyecto Investigación</p> <p>Eso es re laaaaaargoooo :( 20:45</p>	<p>:( carita triste (otra forma de emoticón)</p>
<p>XD. 19:03</p>	<p>XD carita feliz (otra forma de emoticón)</p>
<p>Jajajajajaja it's true 🍷👩</p>	<p>It's true es verdad (traducción al español)</p>
<p>SORRY 16:22</p>	<p>Sorry lo siento! (traducción al español)</p>
<p>Participante 2 Proyecto Investigación</p> <p>What 19:03</p>	<p>What Qué (traducción al español)</p>

Se puede notar que en las conversaciones realizadas en la red What's app, además de la combinación de signos de dos sistemas (iconográficos-lingüísticos), se encuentran palabras que han modificado su forma, pero que conservan algunas características fonéticas, por ejemplo, la forma de saludo Hola por Hoñi- Ole, la palabra que por ke o khe, la abreviatura fb para referirse a otra techno red social facebook, aparecen también otras formas de expresión a partir de los signos de puntuación tales como .\_. corresponden a punto + guión bajo+ punto, :( y :) corresponden (dos puntos+ paréntesis) éstos significan una carita pensando, carita triste y carita feliz, la expresión XD como otra forma de representar una carita sonriente, es muy común encontrar expresiones del idioma inglés dentro de estas conversaciones.

En el primer momento de este trabajo, en que se indagó sobre las significaciones y uso de los emoticones, también se encontraron relacionadas palabras y expresiones que no son del idioma español, por lo cual fueron denominadas palabras nuevas, se relacionan a continuación con su forma de uso, origen y/o afectación y el emoticón al cual se encuentran relacionadas.

Tabla 13 Palabras nuevas y su uso en la red

Diccionario de Palabras Nuevas	Uso de las palabras en la techno red	Situación generada	Asociado al signo iconográfico
Makia	Bueno – chévere	origen griego, significa beso	 
bob@	Boba	reemplazo de la vocal a, por el signo @	
crazy	loco	Traducción literal del inglés	

Yolo	No importa! porque sí! Porque quise!	De la expresión You only live once	
LOL	Risa	De la expresión en inglés Lot of laugh	
Ok Okey okay	De acuerdo- bien	Derivaciones o deformaciones de ok	
Cool!	Chévere-fresco	Traducción literal del inglés	
Damn it!	Maldición	Traducción literal del inglés	
OMG	Oh My God!	Iniciales expresión en inglés	
party	Fiesta	Traducción literal del inglés	
Whatever	Lo que sea	Traducción literal del inglés	
Ha ha ha!	Ja ja ja! risa	Sonido de la h en el idioma inglés	

Las tecnologías de la información y la comunicación han permitido el desarrollo de una cultura global que trae consigo formas de comunicación basada en lenguajes diversos que permanecen en constante evolución. En este contexto globalizado estas formas de interacción ya no son exclusivas de una zona específica, por el contrario, son el producto del intercambio entre culturas. Se han encontrado en uso palabras del idioma inglés al interior de conversaciones donde la lengua materna es española, se han hallado también formas de comunicación ideográficas propias de culturas orientales; lo cual evidencia cierto tipo de implicaciones de los procesos de globalización sobre los lenguajes, que están siendo visibles en el contexto de las redes sociales, por lo cual se puede decir, que las comunidades virtuales son espacios de interacción que generan procesos de construcción de lenguajes.

### **3.2.7 Elementos y relaciones en el sistema de comunicación al interior de What's app.**

Se pueden identificar al interior de la techno red social, procesos comunicativos que contienen los siguientes elementos:

- Plataforma tecnológica que aloja el sistema: Internet como infraestructura de red que permite el envío y recepción de datos, teléfono móvil inteligente (Smartphone) y aplicación (app) que permite la conformación de la red social
- Los sistemas de comunicación oral y escrito dado por signos lingüísticos convencionales del idioma español basado en fonemas
- Signos iconográficos que representan expresiones humanas, se encuentran asociados a palabras, oraciones y/o expresiones del sistema lingüístico convencional.
- Formas de comunicación basadas en palabras o expresiones principalmente del idioma inglés, que son usadas con o sin modificaciones morfológicas y/o fonéticas.

- Agentes que interactúan a través de la tecnología social y usan signos lingüísticos convencionales, signos iconográficos, palabras de otros idiomas, especialmente del inglés con y sin alteraciones, para comunicarse.
- Contenidos que se envían y comparten a través de la red, tales como imágenes, videos, texto, notas de voz, emoticones.

Se puede ver que el sistema de signos lingüísticos convencionales aunque se rige por una normatividad, ésta no es rígida, y puede permitir cambios y transformaciones, muchos de estos cambios se han evidenciado a través del tiempo, y se han generado a partir de diversas circunstancias. En este momento histórico actual, donde imperan las Tecnologías de la información y la comunicación, surgen signos de comunicación de carácter gráfico que pueden ser fácilmente usados e interpretados, aunque no se han encontrado unas normas de uso, pueden estas dos clases de signos encontrarse conjuntamente en un mismo acto comunicativo ya que de algún modo son complementarios y compatibles.

En el sistema de comunicación lingüístico se podrían estar presentando afectaciones, el ejercicio de sustitución, puede mostrar que el emoticón puede en algún momento reemplazar algunas palabras u oraciones en un mensaje, de este modo el reemplazo sería parcial, y en el caso en que todo el mensaje se dé solo a través de emoticones, se podría estar especulando sobre un reemplazo total. El emoticón como paralenguaje cumple una función de complemento, que busca satisfacer los gestos que se realizan en los encuentros presenciales no dados en los procesos comunicativos en redes virtuales (revisar los apartados 3.2.4 y 3.2.5 ¿Cómo se encuentran los emoticones en los textos?).

En una situación de reemplazo total de palabras por emoticones, podría existir un gran riesgo de distorsión de la información, dadas las diferentes interpretaciones y usos que pueden hacerse de estos signos iconográficos, los textos escritos inducen pistas de interpretación y uso, por lo cual, el emoticón se acomoda al acto comunicativo, sin embargo, se ha podido evidenciar que el uso de los emoticones no interfiere en una fluida comunicación, lo cual puede advertir cambios significativos en las formas de comunicación y el uso de lenguajes.

Los signos iconográficos parecen ser compatibles con la estructura del sistema lingüístico, el idioma parece permitir la relación entre estas dos clases de signos, según Guiraud (1960) “la palabra se encuentra abierta hacia posibilidades de relación que van de acuerdo con la estructura del sistema lingüístico” ( p.28), en cuanto al proceso semántico, y haciendo el reemplazo de “palabra” por “signo iconográfico” en una cita de Guiraud (1960) “El sentido, tal como nos es comunicado en el discurso, depende de las relaciones del signo iconográfico con las otras palabras del contexto” ( p. 27 ).En la medida en que en se desarrollen procesos de acuerdos semánticos entre los miembros de las redes, los signos iconográficos podrían adquirir el carácter de signo convencional.

Este sistema de comunicación, se encuentra constituido además de signos convencionales y signos iconográficos, con palabras del idioma inglés que se usan en forma literal a su traducción, como también palabras que han sufrido algún cambio en su escritura o son usadas de forma incorrecta, en este trabajo se han denominado nuevas.

Al indagar a las jóvenes sobre el uso de las palabras en inglés, expresan que “el inglés tiene sonidos agradables”, que han logrado interiorizar algunas de éstas y ya hacen parte de su léxico cotidiano.

Se pudo observar en el uso de la red que las acciones enviar y compartir, se hacen inherentes al proceso de comunicación, también se visualiza el uso de un verbo que se utiliza para designar el uso de la red (What's app como red o como plataforma de funcionamiento de la misma), se designa como el morfema a partir del cual se crea la acción watsapear ó whatsapear, watsapeando o whatsapeando, también aparece la abreviatura wspp para referirse a esta misma.

La presencia de palabras nuevas, la creación de palabras, podría explicarse desde Guiraud (1960) cuando dice que hay una fuerza creadora inherente al lenguaje social” que motiva el desarrollo de nuevas formas de comunicación (p.31-34). En este caso, los nuevos ambientes que surgen por el uso las tecnologías de la información son parte de esa fuerza de motivación transformadora, y son esos mismos ambientes en los que estas palabras adquieren sentido.

Se encuentra también en el sistema otro tipo de lenguajes tales como las imágenes y los contenidos audiovisuales que en intersección con los anteriores enriquecen el proceso comunicativo.

### **3.2.8 Sistema comunicativo en la tecno red y su relación con la cultura.**

Una tecno red social implica la existencia de un grupo de personas que tienen por los menos algún tipo de afinidad y entre ellas se generan diversas relaciones, su carácter social la hace abierta por lo cual produce y recibe efectos de la sociedad y la cultura, como si se creara un efecto boomerang: en cada trayecto viaja información que en algún momento regresa, y es en ese intercambio constante que se hacen visibles procesos de apropiación de nuevos elementos y transformaciones. El soporte tecnológico de la red (internet) le permite desarrollarse y extenderse con mayor facilidad, ampliando el rango en el que se generan dichos cambios.

Este sistema de comunicación condicionado por el uso de artefactos electrónicos ha desarrollado lenguajes producto de la interacción en la red tales como emoticones, contenidos de texto, imágenes, notas de voz, entre otros, aunque los lenguajes orales, escritos y gráficos han permitido el intercambio de información entre las personas en muchos momentos históricos, al interior de estos sistemas tecnológicos de comunicación en red poseen una forma de ejecución diferente.

Podría haber algún tipo de incidencia de los procesos globales de comunicación en las transformaciones que se visualizan en el sistema lingüístico español basado en signos fonéticos, los signos gráficos arraigados a culturas orientales, al igual que palabras de otros idiomas en especial del inglés, se han introducido en un sistema comunicativo que ha evolucionado. Estos nuevos lenguajes que surgen parecen tener mayor acogida en las personas jóvenes y con ello parece emerger una nueva cultura.

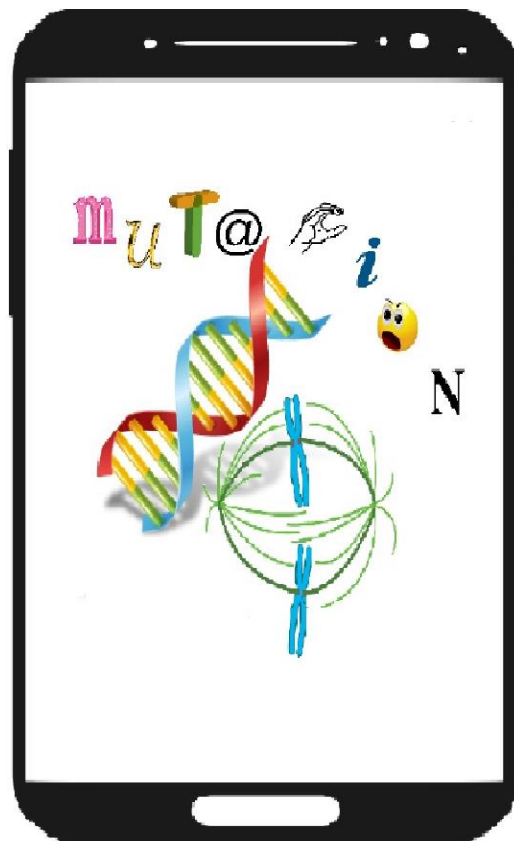
Hasta aquí hemos identificado los elementos del sistema de comunicación que se desarrolla al interior de la techno red social What's app y sus características, el siguiente capítulo pretende explicar el posible proceso de la mutación que se puede estar presentando.



# Mutaciones en el lenguaje

*“... el lenguaje y los medios pueden tratarse metafóricamente como si fueran organismos vivos por el hecho de que se autorreproducen y por cómo evolucionan y compiten entre ellos para poder sobrevivir”*

*Logan*



#### **4. Mutaciones en el lenguaje**

Un hábitat es concebido según la RAE, como un lugar donde existen condiciones apropiadas para que viva un organismo, o especie animal o vegetal. El ser humano se encuentra alojado en un hábitat con seres vivos de diversas especies, que se relacionan entre sí, se nutren y reproducen, todo ser vivo además de cumplir con estas funciones fundamentales, establece mecanismos de adaptación al medio en el cual se desenvuelve en búsqueda de la supervivencia.

La comunicación es un proceso inherente a los seres vivos y a su desarrollo, la especie humana ha desarrollado formas de comunicación cada vez más efectivas a lo largo de la historia, ha creado tecnologías que han marcado unos momentos históricos; hoy con la creación de nuevas tecnologías de la información y la comunicación, las formas de interacción han cambiado, los lenguajes y medios a través de los cuales se desarrolla el proceso comunicativo son otros.

Para el desarrollo de este capítulo que establece una analogía entre los medios bióticos y los medios tecnológicos de comunicación, es necesario iniciar con algunos conceptos que lo sustentan, el primero de estos es el de medios como ambientes, que fue formulado por Mc Luhan en 1955, este concepto tiene una connotación ecológica (citado en Scolari, 2015, p.198). Scolari (2015) retomando este concepto agregó que “las tecnologías de la comunicación generan ambientes que pueden afectar las percepciones de los sujetos que las utilizan” (p.23-29).

El siguiente concepto que se hace necesario retomar es el de ecosistema de medios que ha sido definido por muchos autores, pero en este caso se toma el dado por Logan (2010), quien determinó que “un ecosistema de medios está compuesto por seres humanos, medios,

tecnologías de comunicación a través de las cuales interactúan (...), los lenguajes y culturas donde se codifica la información” (citado en Scolari, 2015, p.200) también hacen parte de este.

Para el desarrollo de este capítulo, no podría faltar la visión de Logan (2010) quien basado en las ideas de Christiansen (1994), establece en su obra la base biológica de la ecología de los medios, que “el lenguaje y los medios pueden tratarse como si fueran organismos vivos por el hecho de que se autorreproducen y por cómo evolucionan y compiten entre ellos para sobrevivir” (citado en Scolari, 2015, p.201).

Empecemos por definir nuestro ecosistema mediático. Se trata de dispositivos tecnológicos móviles, que soportan hardware y software para la instalación y ejecución de aplicaciones (apps) que permiten el desarrollo de ciertas formas de comunicación, un soporte de red (internet) para la interacción entre agentes, códigos de comunicación tales como signos lingüísticos convencionales, signos iconográficos, imágenes, audios, videos que se desarrollan en el intercambio de información.

Si el lenguaje y los medios pueden tratarse como organismos vivos (Logan 2010) que buscan adaptarse al ambiente en el que se encuentran y crean mecanismos de supervivencia, el acercamiento al funcionamiento de los seres vivos puede permitir la explicación de una posible mutación en el lenguaje.

Los seres vivos están compuestos por unidades mínimas en la que puede estar sustentada la vida, tienen unas características y una estructura, poseen mecanismos de comunicación en su interior a través de microfilamentos que transportan sustancias hacia el exterior a través de la membrana celular; en su núcleo, específicamente en los cromosomas almacenan información genética de los organismos, desarrollan su función de reproducción a través del mecanismo de

división celular, proceso en el cual es transmitida dicha información genética de una a otra, esta información se encuentra guardada en una cadena de ADN de forma ordenada y es este orden el que determina las características del organismo. En el momento de esta división la información genética se divide y luego se reemplaza la parte faltante, en algunos casos, la información genética no se duplica de forma idéntica, generándose una **mutación** en esta nueva célula y en las que de allí se deriven. A veces las mutaciones ocurren por la influencia de factores externos, o por el intercambio de posición de las bases nitrogenadas en la cadena de ADN, o por reemplazo de algunas de las sustancias.

Darwin (1859) en su teoría de la selección natural, explicó que algunos organismos han sobrevivido en el tiempo, a partir de las condiciones del ecosistema y a partir de un antepasado común, la selección natural es el mecanismo que la naturaleza utiliza para elegir a los organismos mejor adaptados para que logren sobrevivir y reproducirse. Dawkins (1976) habló con relación a la teoría de Darwin diciendo que no sólo sobrevive la especie, sino también el gen más fuerte.

El lenguaje pensado como célula guarda dentro de sus cromosomas y la cadena de ADN una estructura e información que se ha transmitido de generación en generación, estas características se encuentran ordenadas, cualquier cambio de posición en uno de los elementos, la adherencia de otros, o la acción de factores externos (signos iconográficos) que causen alguna alteración, podrían llevar a una **mutación en el lenguaje**, y a nuevos procesos de construcción del mismo.

El lenguaje pensado como organismo en evolución, ha logrado adaptarse al ambiente en el que se ha encontrado, esto implica que ha sufrido algún tipo de transformación o modificación, esta modificación observable, ha de tener un fundamento interno, algunos de sus genes al interior de alguna de sus células se modificó por alguna razón, y por ende los tejidos y órganos que éstas conforman. Los lenguajes al encontrarse en un ambiente mediático nuevo, tienden a un proceso natural de adaptación, si la información genética que el lenguaje ha guardado de generación en generación ha sido la forma de comunicación pictográfica, jeroglífica, ideográfica, fonética y escritural, cada cual desarrollada en un ambiente con características distintas, surgidas por unas necesidades, hoy en un ecosistema de medios digitales, se conservan algunos de esos genes tales como los signos gráficos y signos fonéticos; tal vez, se han modificado sus posiciones en la cadena de ADN, generando algún tipo de **mutación** en un proceso de adaptación al medio. Los signos lingüísticos convencionales, los signos iconográficos y el uso de gráficos, ya se encontraban en la herencia del lenguaje, ahora aparecen juntos, con otras formas de uso, en un ambiente mediático digital en el que pareciera que el *gen* fuerte del que habló Dawkins (1976) que ha sobrevivido hasta el momento es el signo gráfico.

Esta misma analogía de la célula, aplicada a los medios, nos llevaría a ver la célula como un ambiente mediático (Mc Luhan, 1955) que se autorreproduce en forma ordenada y a partir de ello se forma un tejido o red social, al interior de cada célula existe un sistema de comunicación entre un agente, un dispositivo tecnológico de comunicación y unos códigos en acuerdos de uso, de igual manera, cada célula mediática tiene la posibilidad de comunicarse con otras, transmitiendo diversidad de contenidos y mensajes a partir de lenguajes gráficos, audiovisuales y lingüísticos (signos convencionales y no convencionales e iconográficos) (Guiraud, 1960, p.19), a través del soporte tecnológico del tejido mediático denominado internet. La suma de

tejidos mediáticos, estructura órganos y organismos mediáticos que podrían ser equivalentes a una cultura mediática o Cibercultura como la ha llamado Levy (1997) para referirse al conjunto de los sistemas culturales surgidos en conjunción con las tecnologías digitales (p. VII).

Si la célula, como ambiente mediático (Mc Luhan, 1955) dejara de reproducirse en forma ordenada ¿Qué pasaría con el tejido mediático? Posiblemente estaría latente una mutación de la que ya se ha estado hablando. Si bien el ambiente mediático, está conformado por agentes, medios tecnológicos de comunicación y lenguajes a través de los cuales se produce dicha comunicación, y alguno de estos elementos lograra alterar el funcionamiento de la célula, también los tejidos mediáticos se afectarían; es probable que esos cambios generados al interior de la célula hayan sido producto e influencia de la misma cultura. No se puede desconocer que cualquiera de estos componentes de la célula pueden cambiar, los agentes crean y usan nuevas formas de comunicación a la vez que crean y usan nuevos artefactos comunicativos, los agentes en este proceso de interacción con las máquinas y el uso de códigos propios de un ambiente pueden modificar su forma de pensamiento, su forma de relación con los demás. Los lenguajes y las máquinas evolucionan a la par con las necesidades y expectativas de estos agentes de tal forma, que estas células mediáticas, parte estructural de la Cibercultura **mutan** para poder sobrevivir.

El ser humano ha desarrollado en su organismo mecanismos físicos para poder comunicarse a partir de las condiciones de su medio, este agente como parte del ambiente mediático podría también sufrir cambios y transformaciones, con lo cual no se podría descartar una posible futura mutación en los órganos que necesita para comunicarse. Dado el surgimiento de nuevos sistemas de comunicación, donde emergen nuevos lenguajes y por ende otras necesidades, a consecuencia de un proceso de adaptación, el ser humano pudiera sufrir una nueva

modificación en sus ojos o dedos pulgares necesarios para ejecutar las aplicaciones de los dispositivos móviles.

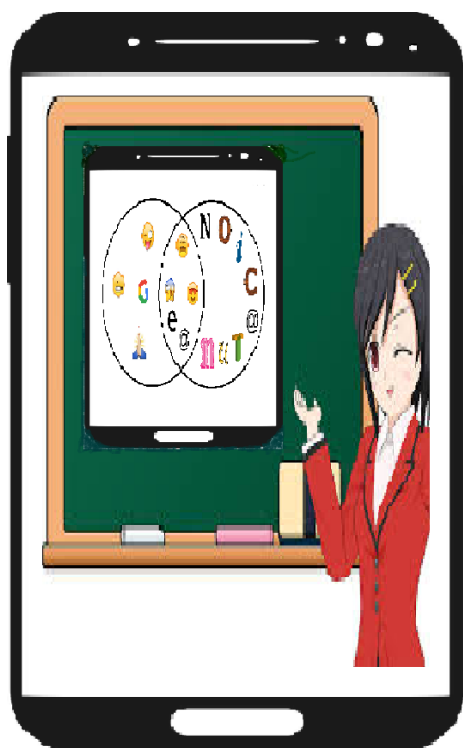
Puede ser esta una de las formas de entender las mutaciones de las que hablaba Scolari en su obra *Ecología de Medios* cuando dijo que “el ecosistema mediático está mutando y estamos obligados a comprender estas transformaciones” (Scolari, 2015, p.38).

Estos procesos de transformación en el lenguaje, en la cultura, en la forma de ser y de pensar de los seres humanos quienes conviven con los medios tecnológicos de comunicación, deben ser conocidos al interior del sistema educativo y asumidos como un reto en nuevo ambiente educativo que se gesta.

# La escuela como un ambiente que necesita mutar

*“... el niño de hoy se encuentra en suspensión entre dos mundos y dos sistemas de valores”*

*Mc Luhan*





## **5. La escuela como un ambiente que necesita mutar**

El objetivo de este capítulo es generar reflexiones frente a las acciones educativas específicamente relacionadas con las formas de comunicación de los y las jóvenes, y los lenguajes que usan en su cotidianidad, que surgen de sus relaciones con los medios tecnológicos de comunicación en ambientes mediáticos (Mc Luhan, 1955), comunidades virtuales (Levy, 2007) o redes sociales (Rizo, 2003) en las cuales interactúan.

Para iniciar retomemos el concepto de escuela, según la RAE la escuela es un establecimiento o institución donde se da instrucción. Jhon Dewey (1899) consideraba la escuela “como algo concerniente al maestro y al discípulo o al maestro o al padre. Lo que más interesa son los progresos individuales de los niños”. Otra mirada, es la que propuso Ausubel (1976), quien diría que la escuela es un espacio de interacción donde cada persona construye conocimiento a partir de sus relaciones con el entorno, a través de estrategias y prácticas pedagógicas que permiten a los estudiantes apropiarse de conceptos, generando así un aprendizaje significativo.

En un tiempo como el de hoy, donde la escuela, no necesariamente es un lugar físico donde se reúnen personas para dar y recibir conceptos y procedimientos, donde se han traspasado las fronteras de los muros, donde las tecnologías de la información y la comunicación ocupan un lugar privilegiado en las formas de interactuar de las personas, diríamos que la inmersión de prácticas asertivas a partir de dichos medios tecnológicos a la escuela se hace necesaria.

Por un lado los jóvenes, hacen parte de una Cibercultura en la que las tecnologías digitales configuran decisivamente las formas de comunicarse, investigar, informarse, producir, organizar y administrar (Levy, 2007,p.VII), han apropiado a sus formas de actuar y pensar, elementos tecnológicos sin los cuales no podrían desarrollar muchas de sus acciones cotidianas, de la

misma manera han interiorizado los lenguajes propios de esta cultura, estos y estas jóvenes se encuentran inmersos en un ambiente mediático del que les es casi imposible aislarse porque es posible que no conciban otro tipo de realidad, para lo cual es válido mencionar a McLuhan (1969) quien concibió a los medios como extensiones que transforman el entorno del hombre y le provocan cambios profundos y duraderos.

El ambiente mediático en el que se encuentran los adolescentes, parece ser su hábitat natural, interaccionan dentro de éste como un elemento más del sistema, se mueven a través de los tejidos con gran facilidad y hacen uso de los diferentes lenguajes que se han desarrollado en su interior, se les hace muy difícil el uso exclusivo de uno de estos; los lenguajes visuales, audiovisuales, lingüísticos, iconográficos son complementarios en sus conversaciones. La comunicación en red, la pertenencia a las diferentes comunidades virtuales se ha convertido en más que una necesidad, en una nueva forma de vida.

Por otro lado, la escuela pública ha tratado de integrar a sus procedimientos, estrategias y didácticas a los medios tecnológicos de comunicación. Inicialmente fue un caos su inmersión por la falta de infraestructura, por la escasa capacitación de los maestros en el uso instrumental de los artefactos, acompañado de un poco de temor frente al cambio, poco a poco los más osados maestros empezaron a incluir en sus labores educativas el uso de estos elementos tecnológicos computacionales. Aunque en la actualidad en Colombia las condiciones de los colegios públicos en cuanto a la implementación de tecnologías de la información y la comunicación han mejorado, siguen existiendo dificultades especialmente relacionadas con cobertura y acceso a Internet, por lo cual el desarrollo de actividades académicas en red es limitada. Sin embargo, algunos jóvenes tienen acceso a internet desde sus teléfonos móviles y con ello generan procesos colaborativos en el desarrollo de actividades escolares.

El ambiente mediático y el ambiente educativo todavía tienen abierta una brecha, aunque tienen elementos en común tales como agentes, medios y códigos, existen diferencias en la manera como se perciben. En el primero, el agente es autónomo, navega libremente por los tejidos mediáticos de acuerdo a sus intereses, conforma sus propias estructuras de comunicación con otros, produce, crea, interactúa de diversas formas, los medios tecnológicos prácticamente hacen parte de su forma de vida, son “una extensión más de su cuerpo” (Mc Luhan, 1969), son elementos inherente a su existencia. Los códigos con los cuales se comunican son una parte importante de esa Cibercultura a la que pertenecen, son el producto de la interrelación en red que constantemente se están creando, modificando, actualizando y mutando.

En la escuela, los agentes educativos pueden perder su autonomía, es posible que no vean reflejados sus intereses en las acciones educativas que plantea la institución, las formas de comunicación tienen una estructura diferente a las que ellos en su ambiente mediático generan, tal vez, la estructura de red al interior de la escuela no exista, tal vez, sea sólo una relación lineal, tal vez, los medios y los códigos usados al interior de la escuela sean demasiado obsoletos para la percepción de unos estudiantes que han tenido la oportunidad de identificar otras culturas y formas de comunicación

Estos agentes son seres humanos que les gusta la innovación, los medios han abierto sus pensamientos hacia la comprensión de una aldea global (Mc Luhan, 1995) (citado en Scolari, 2015, p.160), son estudiantes que no aceptan que la escuela limite su capacidad creadora, que no quieren ser simples receptores y replicadores de información.

Se trata de transformar la escuela en un ambiente mediático, donde se produzca esa total intersección, entre lo que la escuela pretende , y lo que el estudiante busca para su mejoramiento personal y social, teniendo en cuenta que estas nuevas generaciones poseen unas formas de ser, unas formas de comunicación basadas en el uso de medios tecnológicos, unas estructuras de interacción en red, una percepción globalizada del mundo, uso de lenguajes diversos donde la escritura con signos lingüísticos convencionales (Guiraud, 1960) ha dejado de ser exclusiva, y se ha promovido el uso de lenguajes iconográficos, visuales y audiovisuales, que tienden a modificarse constantemente por las necesidades que surgen.

Los tejidos mediáticos por los que se mueven estos agentes estudiantes les posibilitan el reconocimiento de un entorno globalizado, y una posible adhesión de elementos de otras culturas, en las redes sociales o comunidades virtuales a las que pertenecen se han desarrollado lenguajes tales como los emoticones que han adquirido unas formas de uso y unas significaciones, de igual manera, el uso de palabras del inglés a veces con modificaciones en la escritura también se ha vuelto algo cotidiano en esos contextos, pareciera que ese acercamiento global que realizan los jóvenes a través de los medios tecnológicos de comunicación, estuviera mostrando algunas consecuencias, y es en ese sentido que la escuela debe generar reflexiones, debe hacer reconocimiento de estas situaciones e indagar como una nueva cultura con unos nuevos lenguajes, formas de ser y de estar deben ser tenidos en cuenta en los procesos educativos, se hace necesario un acercamiento a la realidad de los estudiantes para llegar a comprender sus necesidades y visión del mundo.

Es importante pensar en cómo la escuela puede hacer un acercamiento a estas formas de comunicación que emergen, y a esta Cibercultura a la que pertenecen los y las jóvenes. Ante la influencia de una cultura mediática digital en la cual surgen diferentes tipos de lenguajes, y

teniendo en cuenta que es a través de las redes sociales y comunidades virtuales que se construyen estas formas de ser y de comunicarse, es imperativo que los agentes relacionados con la educación reflexionen en primera instancia frente a ello, seguido de una instauración de estrategias de trabajo colaborativo en red, que promueva el uso de lenguajes visuales, audiovisuales, gráficos, iconográficos, lingüísticos, que genere nuevas dinámicas educativas, que se asemejen al ejercicio comunicativo que se desarrolla en los ambientes mediáticos en los que se mueven, escenario desde el cual se pueden propiciar procesos de creación y construcción de lenguajes y cultura.

Frente a este fenómeno de lenguajes emergentes, se ha evidenciado como el sistema lingüístico se ha estado modificando y se ha intersectado con otros sistemas comunicativos, es necesario también reflexionar sobre lo que puede ser adecuado o inadecuado. A partir de la Real Academia de la lengua, institución que tiene como “misión principal velar porque los cambios que experimente la lengua en su constante adaptación a las necesidades de sus hablantes no quiebren la esencial unidad que mantiene en todo el ámbito hispánico”, se promueve el uso correcto y normativizado del idioma español; de la misma manera el Ministerio de Educación Nacional procura el desarrollo de competencias comunicativas basadas en esa misma formalidad, algunos lingüistas y profesores suelen estar en esta misma línea, sin embargo, hay lingüistas variacionistas y docentes que advierten los cambios en la lengua, reconocen en sus prácticas los cambios culturales, las dinámicas evolutivas y aceptan que los jóvenes usen formas alternativas de comunicación, en pro de comprender los sentidos de estos lenguajes, por lo cual queda a criterio de cada profesional de la educación promover los usos formales o informales de lengua.

Desde la metáfora biológica propuesta en el capítulo anterior, la escuela entendida como una célula, tiene en sus cromosomas guardada una historia y una herencia en el que el carácter

tecnológico y mediático ha estado relacionado con tableros, libros impresos, tizas y lápices, medios tecnológicos que habían sido válidos generaciones atrás; estas nuevas tecnologías móviles-digitales-inteligentes han logrado permear la célula y estas estructuras genéticas están siendo afectadas. En este proceso de adaptación a nuevas realidades, medios, tecnologías, formas de interacción, la escuela y lo relacionado se verá en la necesidad de modificar esquemas, para poder subsistir, la escuela necesita mutar y generar ambientes tecnológicos de aula que permitan el trabajo colaborativo en red, el uso de esos nuevos lenguajes y la comprensión de la cultura que se encuentra en desarrollo.

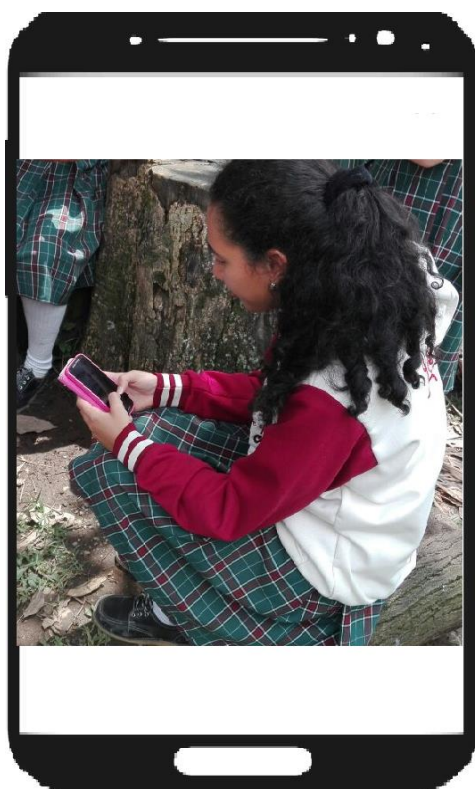
Se ha hecho una reflexión frente a la necesidad de la escuela de apropiarse de lenguajes y formas de comunicación emergentes de los niños y jóvenes, quedan abiertas las preguntas:

¿Cómo aprovechar los espacios que nos proporcionan las redes sociales para potenciar habilidades? ¿Cómo acercarse a los lenguajes que usan los niños y jóvenes y hacerse partícipe de los procesos de construcción que allí surgen? ¿Cómo construir espacios educativos que respondan a las necesidades de los niños y jóvenes de esta generación digital?

## Resultados y Conclusiones

*“...en el ámbito de la cultura digital se constata fácilmente que los sistemas culturales no son ajenos a los sistemas tecnológicos ni a los sistemas sociales...”*

*Levy*



## **Resultados**

A partir de la observación, participación y análisis conversacional realizado a un grupo de jóvenes entre los 15 y 18 años de los municipios de Pereira y Dosquebradas en la red social What's app, se encuentran:

- 1 Formas de interacción social a partir del uso de tecnologías de la información y la comunicación en el “ciberespacio” (Levy, 2007, p.1), estas formas de interacción se generan en el interior y en el intercambio entre grupos, redes sociales o comunidades virtuales, en los cuales se desarrollan procesos de comunicación, socialización y aprendizaje, teniendo en cuenta que “Una comunidad virtual se construye sobre afinidades de intereses” (Levy, 2007, p. 100-103) y que las redes sociales se caracterizan por “los intercambios dinámicos entre los sujetos que las forman” (Rizo, 2003). Ambos conceptos están basados en los principios de interacción, conectividad, interconexión y satisfacción de necesidades comunes.
  
- 2 Los códigos de comunicación al interior de la tecno red social What's app, corresponden a una intersección entre signos lingüísticos convencionales (Guiraud, 1955, p.19) y un sistema de signos gráficos que representan acciones humanas o elementos relacionados a acciones cotidianas humanas, estos signos según Guiraud (1955), pueden ser llamados “signos iconográficos por ser una representación de lo real” (p.19). Los signos de este segundo grupo (emoticones) han sido relacionados por las jóvenes con las cuales se desarrolló este trabajo, con palabras y oraciones pertenecientes al primer grupo (signos convencionales) (ver Anexo 5 y tabla 6), por ende se le pueden atribuir sus significados; de acuerdo a esto, se han clasificado en campos semánticos (Tabla 7). Estos signos se han relacionado principalmente con la función emotiva y connotativa que ha descrito Roman Jakobson, este carácter subjetivo permite



diferentes usos e interpretaciones, dado que en el contexto se adquiere el significado y se evidencia la intención de quien comunica. Aunque Guiraud (1960) definió el proceso de significación como un enlace entre estímulos entre el signo y el objeto que se evoca (p. 16-17), también explicó que el sentido de las palabras y de los signos se adquiere en el discurso a través de las relaciones que se generan entre estos y que estas relaciones las determina el sistema lingüístico (p. 27).

Se encuentra un sistema lingüístico (convencional) que permite la introducción de nuevos elementos (emoticones) que pueden complementarlo, o pueden llegar a reemplazarlo, siendo esta una forma de visualizar procesos de construcción de lenguaje (ver Tablas 9, 10 y 11). Guiraud (1960) explicó que el sistema lingüístico está abierto a posibilidades de relación que se hacen efectivas en el discurso y es allí donde se generan las significaciones (p. 27- 28). Se encuentra que las palabras y oraciones asociadas a los emoticones, están en mayor número relacionadas a oraciones exclamativas, enunciativas y con interjecciones (Gráficos 2 y 3).

3 Se encuentra al interior de esta red What's app, el uso de un grupo especial de palabras asociadas a los emoticones, que he denominado nuevas, algunas tienen su raíz en el idioma inglés con algunas modificaciones, otras son del español, pero han modificado grafemas por otros con fonemas similares, de esta forma se visibilizan otras formas de construcción de lenguaje en este contexto de red (ver Tablas 8, 12 y 13).

Al preguntar a las jóvenes por el uso de estas palabras contestan que se han familiarizado con el inglés, que les gusta como se escucha, según Guiraud (1960) implica algún tipo de “motivación fonética o morfológica” (30), “...Una vasta gama de las palabras que empleamos efectivamente es motivada y dicha motivación, más o menos consciente, según los casos,

determina el empleo de esas palabras y su evolución” (p. 29), “El sentido del nuevo término se encuentra implicado en la situación que permite al interlocutor reconocerlo e interpretarlo; y en la medida en que esta nueva palabra es reconocida, aceptada y repetida se instituye una convención” (p. 30)

4 Surge un sistema comunicativo, que no solo combina los signos iconográficos con signos lingüísticos, sino, que aparecen además otras formas de lenguaje: lenguajes visuales y audiovisuales. Al interior de los procesos comunicativos en esta red, estos lenguajes son usados sin un orden específico, la conversación no tiene una estructura determinada, ésta puede ser iniciada por cualquiera de los miembros con uso de cualquiera de los lenguajes, y no se sabe con exactitud de qué forma se recibirá la respuesta, por dar un ejemplo, puede iniciar la conversación con texto (signos lingüísticos) la respuesta a este puede ser dada con emoticones (signos iconográficos), u otros lenguajes, tales como imágenes, o imágenes con texto sobrepuesto, o notas de voz, que no son otra cosa que la grabación de la voz de uno de los interlocutores, o videos, y no necesariamente respondida por una sola persona, teniendo en cuenta que es una conversación en red. En resumen, se encuentra en construcción un sistema de comunicación que combina el uso de lenguajes visuales, audiovisuales, signos lingüísticos convencionales y signos iconográficos (emoticones) y no tiene una estructura determinada en la parte pragmática ni en la sintáctica (ver Tablas 9 y 10).

5 Se evidencia gran uso de emoticones en los procesos de comunicación en la techno red What's app, y que estos emoticones están asociados a palabras u oraciones. A partir de una muestra de 19 minutos de los procesos comunicativos en red, se encontró que los contenidos que más se comparten son los emoticones, seguido de los contenidos de texto, en tercer lugar las imágenes y último las notas de voz. Se encontró que los contenidos de texto (organizados en

orden descendente) se clasifican en oraciones enunciativas, interjecciones, oraciones interrogativas, exclamativas y nuevas. En la relación de los emoticones con contenidos, se encuentra que la mayoría de emoticones se encuentran asociados a texto, una gran parte de estos se encuentran asociados a imágenes con texto y una mínima restante a notas de voz (ver Tablas 9 y 10).

6 La comunicación en la red What's app puede ser de carácter sincrónico o asincrónico. Se encontró en cuanto al tiempo de respuesta, que el 71.42% de las intervenciones se respondieron en menos de un minuto, y el 24.48% en un minuto, sólo el 4% se demoraron más de dos minutos (ver Tablas 9 y 10), sin embargo, hay factores que pueden afectar el tiempo de respuesta, tales como las posibilidades de conectividad que poseen las jóvenes, que en su mayoría es conexión wifi, que encuentran en su casa o en pocas zonas gratuitas de la ciudad.

7 La frecuencia de participación es relativa. En el tiempo tomado como muestra (19 minutos) de un grupo de 15 personas, participan 5 de ellas, con un porcentaje de participación individual de 36.73 %, 26.53 %, 26.53%, 2.0 %, 8.1 % (ver Tablas 9 y 10).

8 Surgen al interior del sistema comunicativo, el uso verbos propios de acciones desarrolladas en la red what's app tales como “enviar”, “compartir”, también surge una acción que se utiliza para designar el uso de la red, watsapear ó whatsapear, watsapeando ó whatsapeando. What's app, se designa como el morfema a partir del cual se crea la palabra, también aparece la abreviatura wspp para referirse a esta misma red, como lo explica Guiraud (1960) existe una “motivación morfológica” para la creación de estas palabras y que el lenguaje social puede generarla (Guiraud,1960,p. 31-34), es conveniente explicar que estas palabras adquieren sentido

alrededor del contexto de las tecnologías de la información y la comunicación, específicamente en el uso de las redes sociales.

9 Se realiza la descripción del ecosistema mediático que se desarrolla en la red social What's app a partir del concepto de Logan (2010) quien determina que un ecosistema de medios es “un sistema delimitado más estrictamente: se compone de seres humanos y los medios y tecnologías a través de las cuales interactúan y se comunican entre ellos. También incluye los idiomas y culturas que utilizan para expresar y codificar su comunicación” (citado en Scolari, 2015, p.200).

- Infraestructura tecnológica que aloja el sistema: red de Internet de que permite el envío y recepción de datos, teléfono móvil inteligente (Smartphone) y aplicación (app) que permite la conformación y desarrollo de la red social
- Los sistemas de comunicación oral y escrito dado por signos lingüísticos convencionales del idioma español basado en fonemas
- Signos iconográficos que representan expresiones humanas, se encuentran asociados a palabras, oraciones y/o expresiones del sistema lingüístico convencional.
- Lenguajes visuales y audiovisuales que configuran los contenidos que se envían y comparten a través de la red, tales como imágenes, videos, texto, notas de voz, emoticones.
- Agentes que interactúan en el ciberespacio a través de redes sociales o comunidades virtuales y usan diversas formas de lenguaje para comunicarse.
- Cultura digital (Levy, 2007).

## Conclusiones

Desde el inicio de este trabajo se planteó la pregunta ¿Es posible encontrar procesos de construcción de lenguaje en la techno red social What's app como ambiente mediático a partir de la relación de los emoticones con los signos lingüísticos de la lengua española?

El proceso investigativo inició con la aceptación y participación en una “comunidad virtual”(Levy, 2007) en What's app con unas jóvenes de los municipios de Pereira y Dosquebradas, en búsqueda de procesos de comunicación, al encontrar elementos tales como los emoticones, se inicia un proceso de identificación de los usados con mayor frecuencia, a partir de ello se realiza un acercamiento lingüístico teniendo en cuenta los postulados de Pierre Guiraud (1960) y Stephen Ullman (1962) sobre semántica.

A partir de estos autores se establece la clasificación de los emoticones como “signos iconográficos por tratarse de una representación de lo real” como lo es en este caso la expresión de emociones de un ser humano, y los demás como signos lingüísticos convencionales del idioma español por tratarse de acuerdos entre quienes los usan (p. 19). En cuanto al proceso de significación, Guiraud (1960) plantea que entre los signos y el objeto a designar se genera una cadena de estímulos que permite evocar una imagen mental (p. 16-19), sin embargo el sentido de las palabras se construye en el contexto que se realiza el discurso a partir de las relaciones que pueden surgir entre estas y en la medida que esas significaciones se conviertan en acuerdos de uso, se establecen los signos convencionales (p.27).

Al preguntar a las jóvenes lo que quieren decir al enviar o sienten al recibir estos signos en sus diálogos:

Se pudo establecer la relación de cada uno de los emoticones (signos iconográficos) con varias palabras u oraciones (signos lingüísticos convencionales), no se encuentra una única relación emoticón-palabra (ver Anexo 5 y tabla 6), en algunos casos se evidencia concordancia entre los usos de los emoticones, mientras que en otros algo de pluralidad en las significaciones; una de las razones es el carácter subjetivo que tiene la interpretación de las emociones. A partir de lo anterior, podría decirse que algunos de estos signos parecen haber adquirido un carácter convencional, dada la popularización de éstos en el “cibespacio” Levy (2007).

Estos signos iconográficos están relacionados con diferentes tipos de oraciones y categorías de palabras, entre las más encontradas, oraciones exclamativas, afirmativas e interjecciones, no solo se encuentran relacionados a palabras y expresiones del sistema lingüístico del idioma español, lengua materna de la población objeto, sino que también a palabras y/o expresiones especialmente del idioma inglés (ver tabla 8).

Los emoticones como paralenguajes que están relacionados con la expresión de sentimientos, pueden ser clasificados en campos semánticos, y cumplen una función emotiva y connotativa del lenguaje (Jakobson, citado en Guiraud, 1972), basada en la subjetividad del destinador o destinatario.

Al observar y analizar los procesos comunicativos, se pudo encontrar:

Un sistema comunicativo que intersecta el sistema de signos lingüísticos convencionales del idioma español, con una agrupación de signos icónicos o iconográficos (Guiraud, 1960, p. 19). Estos signos parecen complementarse entre sí, se encuentran casos en los cuales los emoticones complementan el mensaje, en otros, parecen reemplazar palabras u oraciones, o sirven para dar

énfasis a algunas partes del mensaje introduciendo un componente emotivo, en otros casos, los emoticones sin presencia de los signos lingüísticos generan mensajes (ver tabla 11).

Un sistema comunicativo que contiene además de signos lingüísticos convencionales del idioma español y signos iconográficos, otras formas de lenguaje, entre estas, lenguajes visuales y audiovisuales que se usan sin orden específico y parecen complementarse unos con otros, encontrando así nuevos procesos de construcción de lenguaje en la tecno red.

Se encuentran procesos de construcción de lenguaje en un sistema lingüístico abierto, que ha permitido la adición de signos gráficos sin afectarse estructuralmente, a pesar de que una probable función de reemplazo se estuviera generando, parecen tener compatibilidad ambos sistemas de signos y ser complementarios, sin desconocer que el proceso de significación de los emoticones depende de las relaciones que se han establecido con las palabras, lo cual tiene un carácter subjetivo y depende en gran parte del contexto en el cual se desarrolla la conversación (ver tablas 6, 7 y 11).

En cuanto al análisis conversacional, se han podido identificar algunos aspectos relacionados con la interacción, la participación, el tipo de relaciones existente entre los agentes comunicantes y contenidos compartidos en el proceso comunicativo. Las conversaciones al interior de la red se desarrollan entre pares que poseen ciertos niveles de empatía y condiciones similares por encontrarse en un mismo rango de edad. La interacción es fluida ya que los diferentes tipos de lenguajes se complementan, aunque puede ser interrumpida la secuencia por la participación de otro integrante de la comunidad con otro contenido.

En las conversaciones escritas a través de What's app no se ha encontrado una estructura consistente, ni un orden determinado, se hace un intercambio de contenidos que pueden ser

imágenes, audios, textos que son comentados o complementados a partir de emoticones u otro tipo de lenguaje. Los emoticones se usan en gran cantidad en los actos comunicativos y pueden acompañar a cualquier otro contenido en especial a los del sistema lingüístico convencional, no se evidencia una única forma de combinación entre los sistemas, se puede notar que los signos iconográficos se pueden usar en cualquier parte del proceso comunicativo, como inicio, como fin, o entre el mensaje independientemente de que sea dado por el destinador o el destinatario.

Estos procesos comunicativos pueden contener un factor de inmediatez, determinado a partir del tiempo de interacción entre agentes, los acortamientos que ven reflejados en las transformaciones escriturales, de igual manera, los signos iconográficos al cumplir una posible función de reemplazo de oraciones o palabras, constituyen una forma rápida y efectiva de comunicación que evite gasto de tiempo en la digitación propia de un ambiente mediático digital.

La corriente de pensamiento comunicacional denominada Ecología de medios ha sido formulada desde una metáfora ecológica, en este trabajo, a partir de Scolari (2015) se han retomado algunos autores como Marshall Mc Luhan (1964-1995) y Robert Logan (2010), quienes a partir de unos postulados pueden ayudar en la comprensión de algunos fenómenos asociados a los medios. Scolari (2015) retoma el concepto de medios como ambientes postulado por Mc Luhan desde 1964, concepto que es tomado para definir el contexto de la tecno red social What's app.

En este trabajo es ampliada y aportada una metáfora biológica que explica como el lenguaje puede mutar a partir de la adaptación a nuevos entornos tecnológicos (Cibercultura), o por el ingreso de factores externos que afectan su funcionamiento (signos iconográficos, lenguajes



visuales y/o audiovisuales). La comparación de un ambiente mediático (agente, medio y código) con una célula que se reproduce y forma tejidos, ha servido para formular una nueva metáfora que explica cómo se forman las redes sociales o tejidos mediáticos. Esta analogía es desarrollada a partir de los planteamientos de Logan (2010) quien define ecosistema de medios y enuncia que el acercamiento al funcionamiento biológico de los organismos, provee una mejor manera de entender las tecnologías de la información y la comunicación.

What's app ha permitido el desarrollo de formas de interacción social denominadas “redes sociales” (Rizo, 2003) o “comunidades virtuales” (Levy, 2007) que están basadas en principios de interconexión y son creadas a partir de intereses y necesidades comunes.

Los procesos de interacción en red a través del teléfono móvil, han permitido de alguna manera el desarrollo de la “Cibercultura” o “Cultura digital” (Levy 2007), que se construye a partir de la apropiación y divulgación de formas de comunicación entre grupos de personas entre los cuales se producen intercambios.

Las redes sociales son espacios que propician procesos de construcción de lenguajes, el desarrollo y difusión de estos, genera implicaciones sobre la Cibercultura de la que habló Levy (2007), para referirse a esas nuevas formas de ser de las personas en el contexto de las tecnologías de la información y la comunicación.

Se han ido evidenciando mutaciones en el lenguaje al interior de una comunidad virtual, pero es posible que esto esté ocurriendo en un contexto global, como consecuencia de este mismo fenómeno cibercultural.

En el desarrollo de este trabajo se han incorporado los conceptos tecno red social y medios tecnológicos de comunicación, ya que hablar de red social y medios de comunicación no implica necesariamente la existencia de un factor tecnológico, por lo cual, puede considerarse la adjetivación.

Los procesos de comunicación en la tecno red social What's app, están mediados por diversos lenguajes que estructuran un sistema comunicativo en desarrollo: signos lingüísticos convencionales, signos iconográficos, lenguajes visuales y audiovisuales que se usan complementándose unos a otros, con algunas implicaciones:

La comunicación puede establecerse a través de palabras, o de emoticones, o de notas de voz (grabaciones de voz), o de imágenes, el proceso comunicativo puede iniciar, desarrollarse y finalizar con cualquiera de los lenguajes anteriores de manera fluida, sin un orden o estructura específica.

En la tecno red social What's app se encuentran procesos de construcción de lenguaje en un sistema comunicativo en desarrollo, donde se visibilizan procesos de adaptación entre algunos tipos de lenguajes que se complementan sin un orden específico de uso.

Se encuentran también procesos de construcción de lenguaje al combinarse, complementarse o reemplazarse los signos lingüísticos por los emoticones lo cual puede predecir transformaciones en el sistema de signos lingüísticos convencionales del idioma español.

De igual manera, se encuentran procesos de construcción de lenguaje, al identificar el uso de palabras del idioma español con algunas transformaciones en su escritura que buscan acortamientos o alargamientos que pueden intensificar la reacción del destinatario, o disminuir el tiempo en la conversación; y la presencia de palabras especialmente del idioma inglés que

también han sufrido modificaciones en su escritura al interior de la tecnología social, haciendo evidente alguna influencia de la Cibercultura sobre el grupo de jóvenes con las que se desarrolló este trabajo, y a la vez, evidenciando alguna “motivación fonética y/o morfológica” que genera el cambio (Guiraud, 1960, 30-33).

Existen agentes que interactúan con y a través de medios tecnológicos y códigos de comunicación en un mismo ambiente mediático, Scolari (2015) ha dicho que “los medios crean un ambiente que rodea al sujeto y modela su percepción y cognición” (29), esto podría implicar, que estos sujetos que han desarrollado formas de interacción social a través del uso de elementos tecnológicos, podrían estar modificando sus esquemas en cuanto a su manera de percepción y uso de la comunicación en red, la significación y el uso de los códigos comunicativos, que pueden tener repercusiones sobre la cultura.

Podría decirse que otra forma de mutación en el lenguaje podría estar sustentada en McLuhan (1995) quien afirma que:

...los nuevos medios son nuevos lenguajes con poderes expresivos nuevos y únicos (...)  
Si un lenguaje artificial utilizado por mucha gente es un medio masivo, cualquiera de nuestros nuevos medios es, de alguna manera, un nuevo lenguaje, una nueva codificación de la experiencia lograda colectivamente (p. 272- 273) (citado en Scolari, 2015, p. 208).

Lo cual puede interpretarse como que la mutación en el lenguaje puede también estar fundamentada en el uso de medios tecnológicos de comunicación en el contexto de las redes sociales o comunidades virtuales donde surgen nuevas formas de comunicación, y donde estos medios se pueden constituir como un nuevo lenguaje que es fácilmente aceptado por las personas.

Para concluir, se da respuesta a la pregunta de investigación, con evidencias de los procesos de construcción de lenguaje que se desarrollan al interior del ambiente mediático What's app a partir de la relación de los emoticones con los signos lingüísticos de la lengua española, infiriendo que las redes sociales son espacios que promueven y propician estos mismos procesos de construcción, que han sido explicados y descritos a partir de la lingüística, puestos en el contexto de los medios y de la Cibercultura.

Hay otros aspectos importantes en el trabajo sobre lo cual también se puede concluir:

Como aporte a la educación, se genera un proceso de reflexión frente a las formas de lenguaje juveniles que surgen en ambientes ciberculturales, que deben ser evaluados desde el contexto educativo como un factor a incluir en los procesos de enseñanza-aprendizaje, que permitan dinamizar las prácticas de aula a partir de la interacción en red de los agentes educativos, a través de estrategias de trabajo colaborativo, teniendo en cuenta que los jóvenes de esta generación tienen formas de ser y de estar particulares, y que dependen en gran medida de sus interacciones a través de las tecno redes sociales.

Las redes sociales se han constituido en algo más que una forma de comunicación, son en este tiempo actual, una necesidad y posibilidad de interacción e intercambio entre culturas que involucra los sistemas comunicativos que poseen, los cuales están sufriendo un proceso de mutación a partir de la interacción y el uso dado en estos ambientes tecnológicos. Estos procesos de construcción y mutación en el lenguaje, pueden ser considerados consecuencia de la globalización.

Pueden quedar abiertas preguntas guiadas hacia otras formas de lenguaje que se siguen construyendo en el contexto de redes ciberculturales, como también quedan preguntas hacia la

medición y la propagación de las formas de comunicación y codificación encontradas. En el ámbito educativo quedan abiertas las preguntas de cómo generar procesos educativos a partir del uso de los lenguajes ciberculturales emergentes.

## Referencias

De Garmo, Kelly (1995). (5 de Junio de 2017). Aprenda a comunicarse con lenguaje corporal.

Recuperado de

<http://proxy.bidig.areandina.edu.co:2048/login?url=https://search.proquest.com/docview/311200884?accountid=50441>

Dawkins, Richard (1996). (8 de Agosto de 2017). Video Richard Dawkins explica la selección

natural. Recuperado de canal de YouTube polibio inexistente.

<https://www.youtube.com/watch?v=DrgONOsY7z8>.

Diccionario etimológico. (5 de Noviembre de 2017) Recuperado de [Etimologías.dechile.net](http://Etimologías.dechile.net)

Guiraud, Pierre (1960). La Semántica. México, México. Fondo de Cultura Económica. Instituto de estudios franceses de la Universidad de Groninga.

Guiraud, Pierre (1972). (8 de Agosto de 2017) La semiología. México. Recuperado de

<https://es.slideshare.net/paulagpalacio/guiraud-pierre-la-semiologia-scan>.

Ibrus, Indrek (2014) Obtenido en el capítulo Una alternativa: la evolución de los medios abordada desde la semiótica de la cultura en Ecología de los medios (2015). Barcelona España. Editorial Gedisa.

Jakobson, Roman (sf) (8 de agosto de 2017) en Pierre Guiraud (1972) La semiología. México.

Recuperado de <https://es.slideshare.net/paulagpalacio/guiraud-pierre-la-semiologia-scan>.

Levy, Pierre (2007). (5 de diciembre de 2015) Cibercultura Informe al Consejo de Europa.

Recuperado de <https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/levy-p-1997-cibercultura.pdf>.

- Logan, Robert K (2010) La base biológica de la ecología de los medios. En Ecología de los medios (2015). Barcelona España. Editorial Gedisa.
- Mc Luhan, Marshall (1964). Recuperado de Ecología de los medios: de la metáfora a la teoría (y más allá). En Ecología de los medios (2015). Barcelona España. Editorial Gedisa.
- Mc Luhan, Marshall (1995). Recuperado del capítulo Estudiar los medios como medios: Mc Luhan y el enfoque de la ecología de los medios y del capítulo la base biológica de la ecología de los medios. En Ecología de los medios (2015). Barcelona España. Editorial Gedisa.
- Nueva gramática de la lengua española manual, Real academia española. Editorial Espasa. Asociación de academias de la lengua española (sf). Recuperado de [http://www.ceip.edu.uy/IFS/documentos/2015/lengua/recursos/gramatica\\_raenueva.pdf](http://www.ceip.edu.uy/IFS/documentos/2015/lengua/recursos/gramatica_raenueva.pdf).
- Pinker y Bloom (1990). Obtenido del capítulo la base biológica de la ecología de los medios. En Ecología de los medios (2015). Barcelona España. Editorial Gedisa.
- Real Academia Española (sf). Obtenido de <http://dle.rae.es/srv/search?m=ideograma>. Obtenido de <http://dle.rae.es/srv/fetch?id=JvbcNEL>.
- Rizo, Marta (2003). (10 de Mayo de 2017) Redes. Una aproximación al concepto. Artículo escrito para la UNESCO (Tesis Doctoral) Recuperado de [http://sic.gob.mx/ficha.php?table=centrodoc&table\\_id=81](http://sic.gob.mx/ficha.php?table=centrodoc&table_id=81).
- Rodríguez, Gregorio, Gil, Javier, García Eduardo (1999) (8 de Marzo de 2017) Metodología de la investigación cualitativa. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/128205939/METODOLOGIA-DE-LA-INVESTIGACION-CUALITATIVA-Gregorio-Rodriguez-Gomez-Javier-Gil-Flores>.

Saussure, Ferdinand (1960) en Semántica la ciencia del significado (1965). Madrid, España. Editorial Aguilar.

Scolari, Carlos (2015). Ecología de los medios Entornos, evoluciones e interpretaciones. Barcelona, España. Editorial Gedisa.

Ullman, Stephen (1962). Semántica La Ciencia del significado. Traducida al español por Juan Martín Ruiz Werner en 1965. Madrid, España. Editorial Aguilar.

Valencia y García (2010). (06 de Noviembre de 2016). La escritura simbólica y el lenguaje escrito en los usuarios del Messenger. Recuperado de <http://proxy.bidig.areandina.edu.co:2048/login?url=https://search.proquest.com/docview/749172348?accountid=50441>.

Vygotsky (1939). (12 de Octubre de 2017) “el desarrollo humano únicamente puede explicarse en términos de interacción social” Recuperado de <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/Vygotsky%20teor%C3%ADas%20sobre%20el%20aprendizaje.pdf>.